
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #218
Play manía
Más de 80 ideas para regalar esta Navidad
¡Gran bazar!
¡El regreso de Naughty Dog!
THE LAST OF US PART II
UNCHARTED: THE LOST LEGACY
REPORTAJE
¿ME COMPRO UNA PS4 PRO?
Comparamos 20 juegos en PS4 y PS4 Pro
¡Escalofriante!
20 JUEGOS DE TERROR
Todo sobre Resident Evil 7
El presente y el futuro del terror en PS4
AVANCE
YAKUZA 0
La mafia japonesa llega a Europa
COMPARATIVA
10 AURICULARES A EXAMEN
Elige el adecuado para ti
GRATIS GUÍA COMPLETA
FINAL FANTASY XV
32 páginas
¡GRATIS!
PÓSTER CALENDARIO 2017
¡ANALIZADOS!
FINAL FANTASY XV
THE LAST GUARDIAN
DISHONORED 2
WATCH DOGS 2 · STEEP
KILLING FLOOR 2 · SILENCE
Printed and distributed by PressReader
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW


16
www.pegi.info


rocksteady
reader

DC COMICS

WB GAMES

EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Daniel Acal
@danlacal
@revisplaymania

2016 ha sido un gran año de juegos

Seguro que más de un "hater" se echa las manos a la cabeza tras leer el título del editorial de este mes. Pero a mí es la sensación y el poso que me queda cuando echo la vista atrás. En este 2016 que nos deja hemos tenido de todo y para todos los gustos. Tanto, que no sabría deciros cuál es mi juego del año. Tal vez con el que más he disfrutado haya sido *Dark Souls III*. Me parece la culminación de una de las sagas más importantes que ha dado la generación anterior. Una obra maestra en diseño y jugabilidad, con un multijugador en su día revolucionario y que ha sido (está siendo) mucho más influyente de lo que podría parecer. La saga de Hidetaka Miyazaki quizás no sea tan "maistream" como otras, no es desde luego "para todos los públicos" (¿hay algún juego que lo sea?) y tiene fama de ser áspera y difícil (lo es). Pero, si es verdad que el tiempo deja a cada uno en su lugar, yo espero que la serie *Dark Souls* termine ocupando uno bien alto porque se lo merece.

Además de *Dark Souls III*, en 2016 hemos tenido *Uncharted 4* (¡Naughty Dog en estado puro!), *Rise of the Tomb Raider, Dragon Quest Builders, Deus Ex: Mankind Divided* (éste a mí me terminó defraudando un poco, pero aún así es un juegazo), *LEGO Dimensions, Assetto Corsa, DIRT Rally, World of Final Fantasy*... Los principales juegos deportivos tampoco se han dormido en los laureles y tanto *FIFA 17* como *NBA 2K17* han presentado ediciones repletas de novedades que justifican su compra aunque hayamos "reventado" las ediciones del año pasado. Y en cuanto a shooters, ¿qué os voy a contar? A la fiesta de los "habituales" *Battlefield* y *Call of Duty* se han unido el sorprendente *DOOM*, *Titanfall 2* (su campaña me ha encantado) y el irresistible multijugador de *Overwatch*. Y por si todo esto no os parece suficiente, mirad que fin de año tenemos con *Watch Dogs 2, Dishonored 2, Final Fantasy XV* y *The Last Guardian*. De verdad, los que decís que no ha sido un buen año de juegos, yo ya no sé que más queréis...

¿Que también ha habido decepciones? Por supuesto que sí. *Street Fighter V* salió muy falto de contenido, lo que terminó desluciendo sus apabullantes combates. *No Man's Sky* no fue ni lo que nos prometieron, ni lo que muchos esperaban (aunque, ojo, que con esta última actualización el juego mejora mucho). Tampoco me terminó de convencer *Mafia III* (eso sí, es mejor que el anterior, lo que tampoco era muy difícil). Y el pobre *Battleborn*, sin ser ni mucho menos un mal juego, fue absolutamente eclipsado por el huracán *Overwatch*. Pero los juegazos ganan por goleada a las decepciones. Y la guinda la tenemos con PlayStation VR y PS4 Pro, dos lanzamientos que puede que en 2016 hayan sido coto privado de los sibaritas "pudientes", pero que en 2017 van a ganar mucho protagonismo. El futuro inmediato de PlayStation pasa por ambos productos. ¡Y no os relajéis mucho con el turrón y los polvorones, que en nada ya está aquí *Resident Evil 7*!

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... conocer tanto a futuros talentos del videojuego como a verdaderas leyendas como Yuji Naka, creador de *Sonic*.



Con Futuros Talentos Sony España premia a alumnos de secundaria que han trabajado en la idea para un videojuego. Sonia fue jurado.



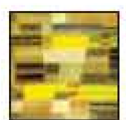
Bruno Sol cumplió uno de sus sueños al conocer a Yuji Naka, responsable del primer *Sonic*, en el evento Fun & Serious.



Rafa Aznar se fue hasta el cuartel general de Capcom en Osaka para probar *Resident Evil 7* y charlar con sus creadores. Aquí posa con su productor ejecutivo, Jun Takeuchi.

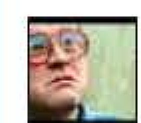
Lo que nos habéis dicho...

Arte hecho videojuego



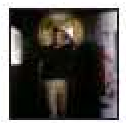
@chtcastro
#ElVideojuegoEsArte
La portada d @revisplaymania TLG es una auténtica obra maestra digna de enmarcarse para la posteridad. ¿No crees @PlayStationES?

Fantasías finales



@MrMocos_
Entrar en unas duchas con tu grupete de amigos y que uno diga: "That's weird" Esos detalles hacen grande a *FF XV* @revisplaymania @daniacal

Relevante, pero difícil



@IVANius78
@AlbertoLloretPM La Verdad tus Opiniones en @revisplaymania Siempre Tienen Relevancia y Reflejan la Realidad... El Papel Importante lo Relevante.

Incrédulos



@SAZAMdaniel
Los pelos de punta con la portada de *The Last Guardian* de @revisplaymania, parece que por fin se hará realidad.

Despistados...



Wazamin Ávila
Hola me interesa mucho obtener la consola NES. ¿Me puedes indicar el coste y dónde tengo que realizar el pago?

¡Un veterano!



@Darkitos
@revisplaymania ¡Qué recuerdos! Y qué útiles eran estas carátulas con pequeñas guías y trucos.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #218





Analizamos las mejoras que supone la nueva versión de PlayStation 4, comparando diversos juegos en ambos modelos y en una tele que no es 4K, para que decidáis si merece la pena.

REPORTAJE · PÁGINA 36



REPORTAJE · PÁGINA 74

» ¿Qué le vas a regalar a tu PS4?
He aquí un sinfín de regalos para que agasajéis a vuestra consola estas Navidades.



COMPARATIVA · PÁGINA 68

» Auriculares. Ponemos frente a frente a los mejores dispositivos para escuchar y chatear mientras se juega.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE · PÁGINA 22

EN PORTADA
Resident Evil 7
Hemos visitado las oficinas de Capcom para jugarlo y, además, repasamos el presente y el futuro del survival horror.

Ellie será la protagonista de *The Last of Us: Part II*. Tiene 19 años y mucho odio en su interior.

THE LAST OF US: PART II · PS4 · NAUGHTY DOG · AVENTURA DE ACCIÓN · SIN CONFIRMAR

Confirmada la secuela de *The Last of Us*

NAUGHTY DOG HACE REALIDAD NUESTROS SUEÑOS EN LA PLAYSTATION EXPERIENCE.

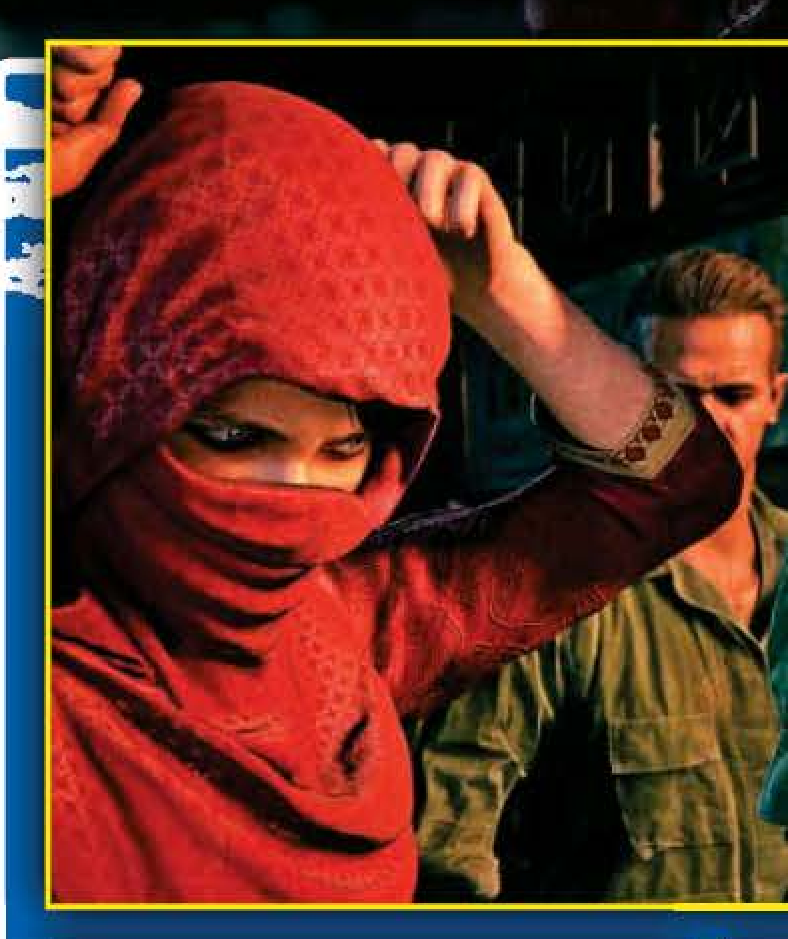
El estudio californiano Naughty Dog nos tiene acostumbrados a obras maestras ya desde la primera PlayStation. Suyos son los primeros *Crash Bandicoot*, los *Jak & Daxter*, los *Uncharted*... Pero si hay un título que ha calado hondo en nuestro corazoncito, es sin duda *The Last of Us*. La cruda historia de Joel y Ellie impactó a toda una generación de jugadores, que esperaban como agua de mayo la continuación (o la precuela) de esta desesperada huida hacia delante en pos de salvar (o no) a lo que queda de humanidad, en un futuro cercano devastado por una epidemia causada por una mutación del hongo Cordyceps, que convierte a los humanos infestados en una especie de zombis.

Pues finalmente será una secuela. *The Last of Us: Part II* transcurrirá algunos años después del original. Ellie tiene 19 años al comenzar el juego y ella será la protagonista en esta ocasión, aunque Joel estará asistiéndonos en casi todo momento y, al parecer, podremos controlarle en ciertos puntos de la aventura (lo contrario de lo que ocurría en el primer *The Last of Us*, vamos)

Sus creadores aseguran que "la historia girará en torno al odio". Algo que queda claro en el tráiler, cuando Joel le pregunta a una magullada y herida Ellie si "está segura de querer seguir con esto". Su contundente respuesta es: "Voy a matarlos a todos" ¿Se referirá a los Luciérnagas? ¿O nos toparemos con nuevos enemigos en el juego? Muchas interrogantes para un nuevo viaje en el que no estará presente Bruce Straley (uno de los directores del primer *TLOU*) que se ha tomado un año sabático. Así pues, todo el peso de la dirección recaerá sobre los hombros de Neil Druckmann. En cuanto al apartado técnico, las expectativas están altísimas porque ya sabemos cómo se las gasta Naughty Dog en este ámbito. Y la banda sonora vuelve a correr a cargo del compositor argentino Gustavo Santaolalla.



Gráficamente promete dejarnos sin aliento, como es habitual en Naughty Dog.



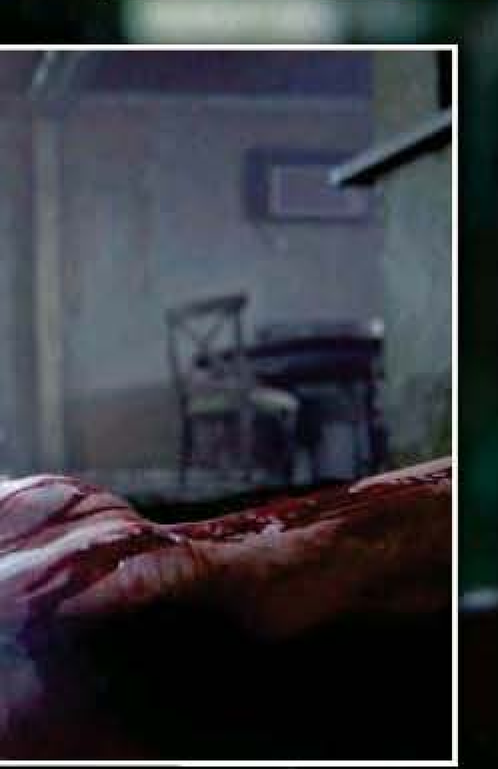




Si la historia del primer *TLOU* ofrece momentos duros, esta secuela promete ser aún más dura.

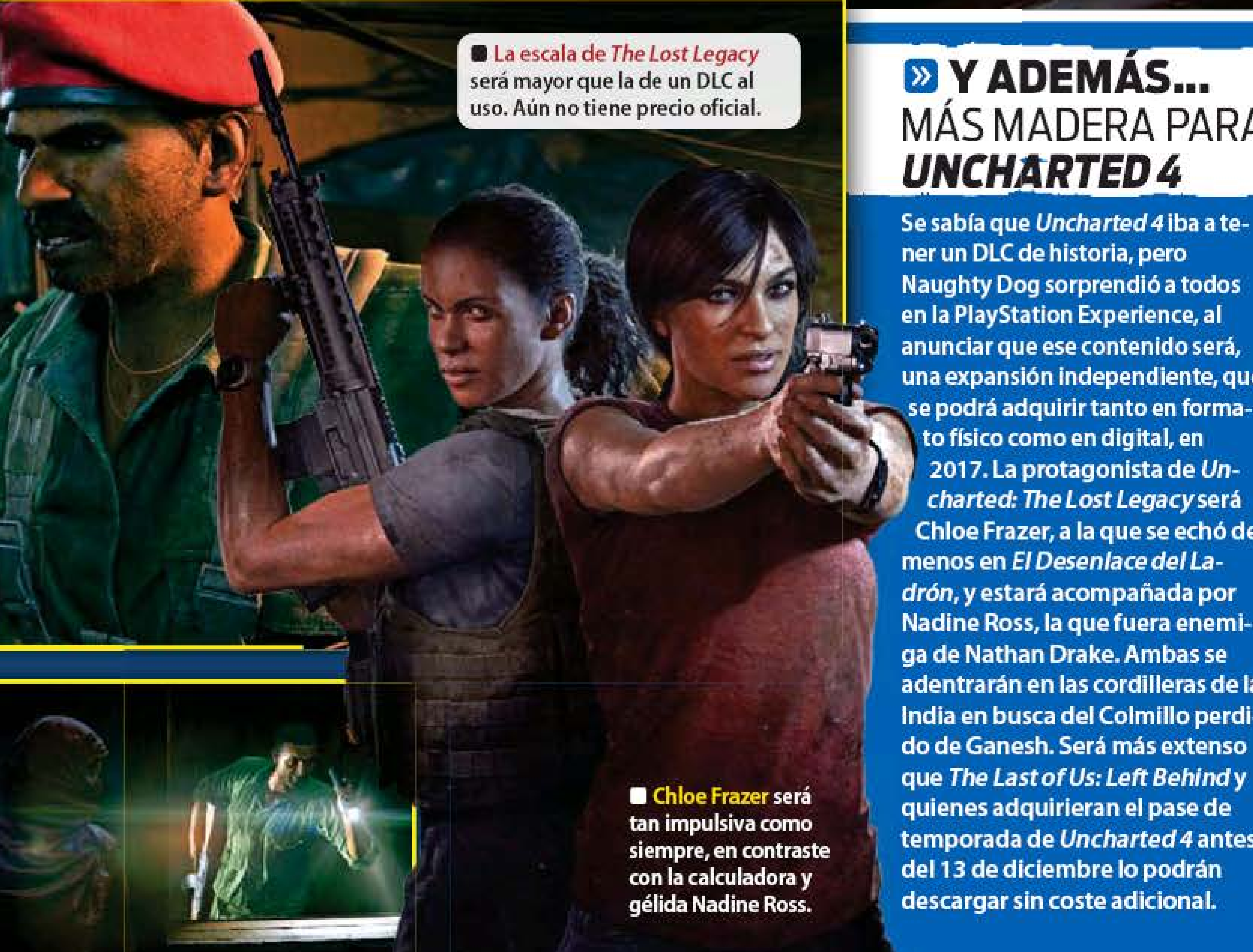








Joel nos acompañará y nos ayudará en la aventura. Al parecer podremos controlarle en ciertos puntos.

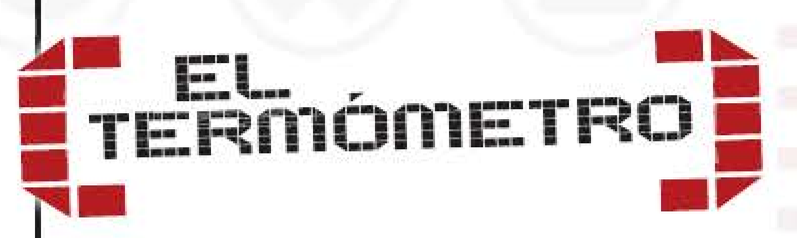


La escala de *The Lost Legacy* será mayor que la de un DLC al uso. Aún no tiene precio oficial.

Chloe Frazer será tan impulsiva como siempre, en contraste con la calculadora y gélida Nadine Ross.

Y ADEMÁS... MÁS MADERA PARA *UNCHARTED 4*

Se sabía que *Uncharted 4* iba a tener un DLC de historia, pero Naughty Dog sorprendió a todos en la PlayStation Experience, al anunciar que ese contenido será, una expansión independiente, que se podrá adquirir tanto en formato físico como en digital, en 2017. La protagonista de *Uncharted: The Lost Legacy* será Chloe Frazer, a la que se echó de menos en *El Desenlace del Ladrón*, y estará acompañada por Nadine Ross, la que fuera enemiga de Nathan Drake. Ambas se adentrarán en las cordilleras de la India en busca del Colmillo perdido de Ganesh. Será más extenso que *The Last of Us: Left Behind* y quienes adquirieran el pase de temporada de *Uncharted 4* antes del 13 de diciembre lo podrán descargar sin coste adicional.





SUBEN

PLAYSTATION EXPERIENCE 2016

Sony se ha marcado una PlayStation Experience ANTOLÓGICA, presentando juegazos de la talla de *The Last of Us Part II, Marvel vs Capcom: Infinite*, la confirmación en occidente de *Yakuza Kiwami* y *Yakuza 6*, los remasterizados de *WipEout, Patapon, LocoRoco*, etc.

RESIDENT EVIL 7

Ya hemos podido probarlo y a todos los escépticos les aseguramos que *Resident Evil 7* va a estar a la altura de su nombre y de las enormes expectativas creadas. Y jugarlo con PS VR es una experiencia que ningún fan del terror debería perderse.

SONY, POR APOYAR EL DESARROLLO LOCAL

Sony apoya al talento "indie" español lanzando en formato físico los juegos del programa PS Talents como *Dogchild, Baboon!, Nubla* o *DrawFighters*. En exclusiva en tiendas GAME.

BAJAN

LAS TIENDAS QUE VENDEN ANTES DEL DÍA DE LANZAMIENTO

Puede que algunas lo vean como una forma de "luchar" contra las grandes cadenas, pero las fechas de lanzamiento de los juegos están para respetarlas...

LOS IMPACIENTES

Una consecuencia de que algunas tiendas vendan el juego antes de su fecha es que los que tienen el juego reservado en otras tiendas que sí lo respetan se pongan nerviosos y empiecen a acosar e incluso a amenazar al Community Manager de turno. Y esto pasa con casi todos los lanzamientos importantes. Podemos entender las ganas, pero no las amenazas ni los malos modos.

EL PRECIO DE CIERTAS EDICIONES

Vaya por delante un gran "cada uno se gasta su dinero en lo que quiere", pero últimamente algunas compañías se están "subiendo a la parra" con los precios de las ediciones coleccionista. El último ejemplo es la de *Nier: Automata*, que cuesta 190 dólares y no es que incluya un autómata a tamaño real precisamente...




Lo único que nos ha quedado claro en el tráiler es que el futuro de la humanidad pinta muy negro.


El motor gráfico es el mismo que el de *Horizon: Zero Dawn*.


Guillermo del Toro también sale en el tráiler. El "prota" será Norman Reedus.

Kojima sigue sorprendiendo

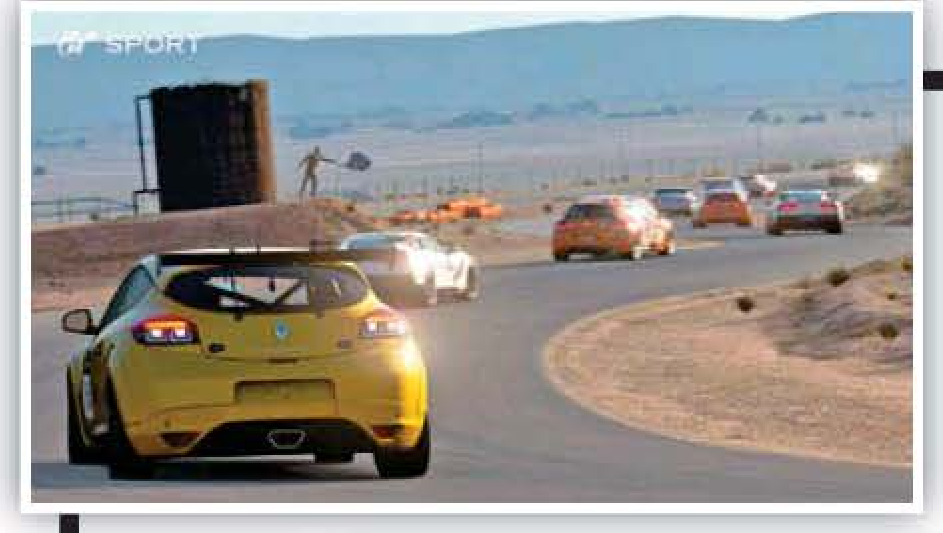
DEATH STRANDING | PS4 | KOJIMA PRODUCTIONS | SIN CONF

Hideo Kojima, creador de la saga *Metal Gear*, aprovechó la gala The Game Awards 2016 y la posterior PlayStation Experience para mostrarnos nuevos detalles acerca de su nueva "criatura", llamada *Death Stranding*. Su nuevo tráiler es sobrecogedor, aunque tampoco da demasiadas pistas sobre los "derroteros jugables" por los que transcurrirá la aventura. En dicho tráiler aparecen el director mexicano Guillermo del Toro y el actor Mads Mikkelsen, el malo de "Doctor Strange" y al que también vemos en "Rogue One", que será nuestro principal antagonista en el juego. En cuanto al apartado técnico, *Death Stranding* luce espectacular, como no podía ser de otra forma en una obra de Kojima. El creativo japonés ha desvelado que el motor gráfico es el Decima Engine de Guerrilla (el mismo que usará *Horizon: Zero Dawn*) y estará optimizado para teles 4K con tecnología HDR. Eso sí, no dieron ninguna pista sobre su fecha de lanzamiento, pero suponemos que nos tocará esperar bastante...





El actor danés Mads Mikkelsen, al que vimos en "Doctor Strange" y "Rogue One", será el principal antagonista.


Gran Turismo Sport será compatible con PS VR y llegará optimizado para PS4 Pro.

GRAN TURISMO SPORT | PS4 | SONY | 2017

Gran Turismo Sport va calentando motores

Otro de los que tuvo su espacio en la pasada PlayStation Experience fue *Gran Turismo Sport*. El nuevo simulador de velocidad de Kazunori Yamauchi mostró toda su potencia en un nuevo tráiler que confirma que llegará plenamente adaptado a PS4 Pro, con lo que podremos disfrutarlo en 4K y con la tecnología HDR (si tenemos una tele que lo soporte, claro). Además, confirmaron que en el estudio ya pensaron en la compatibilidad con PlayStation VR desde los inicios de su desarrollo (una compatibilidad que ha sido definida por el propio Yamauchi como "muy, muy buena"). Y volvieron a dejar claro que es un juego muy orientado hacia los eSports, pero sin descuidar a los fanáticos de la velocidad que llevan siguiendo la saga desde sus inicios. Eso sí, no desvelaron a qué altura de 2017 lo veremos...


Gran Turismo Sport ofrecerá dos competiciones en colaboración con la FIA: la Copa de Naciones y la Copa de Fabricantes.

MARVEL VS CAPCOM: INFINITE PS4 CAPCOM 2017

Marvel vs Capcom Infinite, el "crossover" infinito

Había rumores de que Capcom planeaba un nuevo *Marvel vs Capcom*... y así ha sido. En la pasada PlayStation Experience presentaron *MvC: Infinite*, otro juego de lucha por equipos que volverá a enfrentar a héroes y villanos de Marvel con personajes de Capcom. Llegará en 2017 y, como aperitivo, ya podemos descargarnos del Store *Ultimate MvC3* para PS4 por 24,99 euros, a 1080 p y 60 fps.



Entre los personajes confirmados están la Capitana Marvel, Iron Man, Ryu y Mega Man. Tendrá varios modos para 1 jugador.

PARAPPA THE RAPPER



Parappa The Rapper es un juego musical que se estrenó en PSone en 1996. Ya está demo en PS Store.

CLÁSICOS REMASTERIZADOS PS4 SONY 2017

Tres clásicos que vuelven

Aparte de obras punteras como *The Last of Us Part II* o *Death Stranding*, en la pasada PlayStation Experience también hubo espacio para la nostalgia. Y mucho. Además de mostrarse algunos remakes que ya conocíamos como *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* (la puesta al día para PS4 de las tres primeras entregas de *Crash Bandicoot* a cargo de Vicarious Visions), tuvimos otros anuncios importantes en este sentido. Y es que Crash no es el único icono de la marca PlayStation que resucitará "puesto al día" en PS4. *Parappa The Rapper, Patapon* y *LocoRoco* también volverán a PS4 en versiones remasterizadas (¡podremos disfrutarlas en 4K!) y con nuevas funciones para aprovechar el "poderío" de PS4 (por ejemplo, en *Parappa The Rapper* el Dual Shock 4 hará las veces de "metrónomo" para ayudarnos a seguir el ritmo). Los tres llegarán en 2017 a PS Store, aunque no sería descartable un pack con los tres títulos. En la PlayStation Experience también se confirmó *WipEout Omega Collection*, que incluye *WipEout HD, WipEout HD Fury* y *WipEout 2048* remasterizados y adaptados a PS4 Pro (HDR incluida), aunque por desgracia sin su BSO original.

PATAPON



Patapon es una curiosa mezcla de juego de estrategia y musical que salió en PSP en 2007.

LOCOROCO



LocoRoco es un colorido juego de plataformas que nos encantó en PSP allá por el año 2006.

EN POCAS PALABRAS

COMPATIBLE CON PS VR

SURCA LOS CIELOS CON *ACE COMBAT 7*

Bandai Namco ha confirmado que *Ace Combat 7* surcará los cielos de **PS4 este 2017** y que será **compatible con PS VR**, con características exclusivas para este dispositivo. Además contará con **gráficos fotorrealistas** y un buen surtido de aviones.

LO NUEVO DE SUDA 51

LET IT DIE, GRATIS Y YA DISPONIBLE

No teníamos muy claro cómo iba el desarrollo de ***Let it Die***, el nuevo y disparatado juego de acción del siempre sorprendente **Suda 51** (***No More Heroes, Lollipop Chainsaw***...). Pues cuando leáis esto ya podréis descargarlo y gratis, ya que es **"free to play"** (con micropagos, claro). Eso sí, son 23 GB...



UN CLÁSICO DE NEO GEO

WINDJAMMERS PARA PS4 Y PS VITA

¿Recordáis el clasicazo de **Neo Geo** de los partidos de frisbi? Pues en la **PlayStation Experience** se ha revelado que **llegará a PS4 y PS Vita** conservando su esencia pero con una puesta al día técnica y **partidos Online. Lo esperamos en 2017.**

YA ESTÁ CONFIRMADO

HABRÁ SECUELA DE *KNACK*

Ya habíamos escuchado rumores de que *Knack*, uno de los juegos de lanzamiento de PS4 creado por el mismísimo Mark Cerny, **tendría secuela**. Y la tendrá. *Knack 2* tendrá un estilo gráfico y un planteamiento similares al del original, pero con **nuevas mecánicas** y escenarios más grandes. Y ya se ha confirmado que tendrá **multijugador cooperativo**. No dijeron fecha pero **podría salir en 2017.**



CONFIRMADO *YS ORIGIN*

ROL DEL BUENO PARA PS4 Y PS VITA

El **27 de febrero** llegará a **PS4** y **PS Vita** *Ys Origin*. Será un juego de **rol de acción** que argumentalmente es una **precuela** de las siete entrega existentes de esta clásica saga rolera. Contará con **tres protagonistas**, cada uno con su propia historia, habilidades y estilo de combate.

EN LA PS EXPERIENCE

CRASH BANDICOOT DA LA CARA POR FIN

Ya sabíamos que **Vicariuos Visions** estaban desarrollando un **"remake"** de las tres primeras entregas de ***Crash Bandicoot*** **para PS4** pero no lo han enseñado hasta la pasada PlayStation Experience. La verdad es que tiene una pinta espectacular.



NUEVO JUEGO DE YAGER

ACCIÓN ESPACIAL CON *DREADNOUGHT*

Tras desvincularse del desarrollo de *Dead Island 2*, **los creadores de *Spec Ops: The Line*** ya tienen muy avanzado su nuevo proyecto. ***Dreadnought*** nos sumergirá en intensas batallas espaciales multijugador con **más de 50 naves** personalizables. Llega **en 2017 en exclusiva para PS4.**

A PRECIO DE AUTÓMATA

NIER Y SU EDICIÓN COLECCIONISTA

Aparte de la Day One Edition, que incluye el juego y seis DLC, la **Black Box Edition** incluye además un **libro de arte de 64 páginas, la BSO** y una figura de YoRHa 2B. Eso sí, sólo se venderá en la tienda online de Square Enix por 190 dólares.



¿QUÉ PASA CON...?

... la fecha de salida de *Nier Automata*?

En la pasada PlayStation Experiencie se desveló la fecha de lanzamiento de *Nier: Automata*. La secuela de este juego de culto de PS3, que está siendo desarrollada por Platinum Games, saldrá el 10 de marzo con textos en castellano.

... el lanzamiento de *Ni no Kuni II*?

Otro de los títulos más esperados de PS4 es *Ni no Kuni II*, que también estrenó tráiler en la PS Experience y se confirmó que saldrá en algún momento de 2017.



... el futuro de la serie *Battlefield*?

EA Games ha confirmado que no habrá una nueva entrega de *Battlefield* en 2017. Así pues, dejarán "descansar" la franquicia un año y todo parece indicar que los suecos de DICE se volcarán en el desarrollo de *Star Wars Battlefront II*, coincidiendo casi con el Episodio VIII previsto para diciembre de 2017.

... la serie *WipEout*?

WipEout Omega Collection reúne en PS4 tres de las mejores entregas de esta mítica serie de carreras futuristas (*WipEout HD, WipEout HD Fury* y *WipEout 2048*) a 60 fps y optimizadas para PS4 Pro. Lo malo es que tendrá una BSO nueva, ya que no pueden incluir la antigua por temas de licencias y derechos de autor.

... el nuevo proyecto de Telltale Games?

Ya sabíamos que Telltale Games había firmado con Marvel para hacer una aventura, pero hasta la pasada PS Experience no se reveló que será sobre "Guardianes de la Galaxia". Saldrá en 2017, junto con la segunda peli (prevista para mayo).



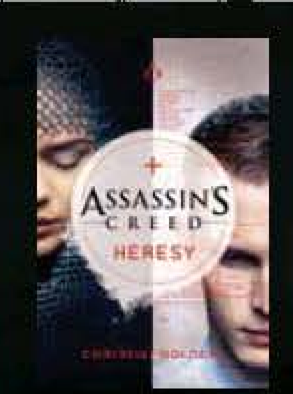
FENÓMENO ASSASSIN'S CREED | UBISOFT Y OTRAS COMPAÑÍAS | YA DISPONIBLE

2016: ¿el año sin *Assassin's Creed*?

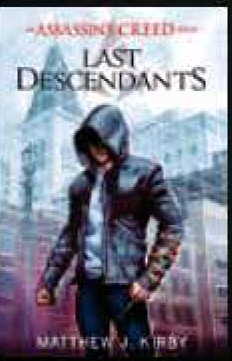
Este año es el primero en el que no hemos recibido una entrega "canónica" de *AC* desde 2007, pero en su lugar tenemos película, libros, cómics...

"Nada es verdad, todo está permitido". Este 2016 ha marcado un antes y un después para *Assassin's Creed*. Tras el lanzamiento de *Syndicate*, Ubisoft decidió dar un pequeño descanso a la saga y centrarse en otros proyectos, aunque eso no quiere decir que los fans estemos abandonados por la Orden de los Asesinos. El éxito de la franquicia ha hecho que trascienda más allá de los videojuegos y podamos disfrutar con ella en multitud de libros que completan las aventuras. También cómics con los que nos presentan nuevas ambientaciones en la lucha entre los Asesinos y Templarios . Y este año se han estrenado nuevos libros, novelas juveniles y cómics. Pero no sólo de lectura vive el Assassin y nuestras casas pueden decorarse con merchandising de distintos tipos: figuras especiales de los Asesinos, reproducciones de las hojas ocultas, Frutos del Edén... Curiosamente, en un año en el que no hemos tenido una nueva entrega, Ezio ha vuelto con mejor cara en *Assassin's Creed: The Ezio Collection*, la remasterización de las tres aventuras del florentino más famoso de los videojuegos. Y por si todo esto fuera poco, el 23 de diciembre se estrena la primera película basada en la franquicia, protagonizada por Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jeremy Irons y Javier Gutiérrez. Dirigida por Justin Kurzel, la peli nos propone un viaje hasta el siglo XV en plena Inquisición española en donde conoceremos a Aguilar de Agarorobo y en el presente a Callum Lynch, un ex preso que es descendiente del Asesino español. Una nueva lucha comienza dentro de la Hermandad de los Asesinos. Como veis, material para los fans no falta. ¿Logrará la película ser una buena adaptación o jugará en su contra toda la expectación puesta en ella?

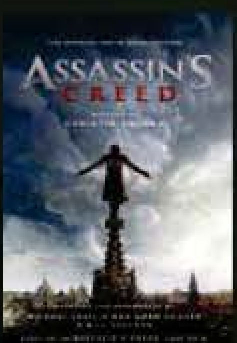
» AMPLÍA TUS CREENCIAS CON NOVELAS



En la última novela aparece la mismísima Juana de Arco.



Owen es el prota de esta novela más orientada a un público juvenil.



Si no te basta con la peli aquí tienes su "novelización".

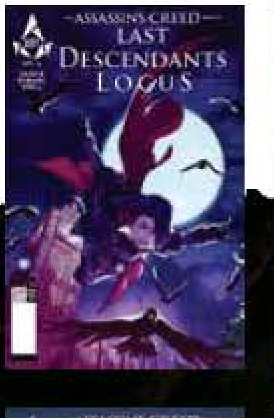


"Into the Animus" nos cuenta el "making of" de la película.

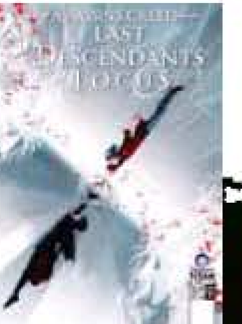
Con el boom de *Assassin's Creed*, Ubisoft decidió apostar por el desarrollo de novelas en las que ampliaban la trama de los juegos. La primera fue "AC: Renaissance" con Ezio y la última es "AC: Heresy" en cuya trama aparece Juana de Arco. Ubi también se ha lanzado a la conquista de los jóvenes con "Last Descendants". Por último, la peli tendrá dos libros: "Into the Animus" con detalles del "making of" y la novelización basada en el guión de la peli.

» AVENTURAS Y SALTOS DE FE EN VIÑETAS

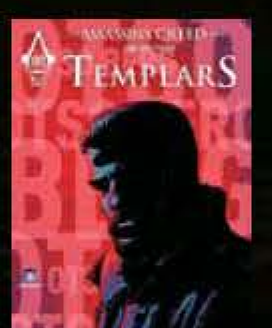
Titan Comics ha lanzando varios números mensuales de Assassin's Creed y Templars. La primera saga se centra en varios Asesinos del Imperio Inca, Florencia en el XVI y Salem en el XVII, mientras que en la segunda seguimos al templario Cruz Negra a principios del siglo XX. Y también hay una trama ambientada en Egipto (¿pista para el próximo *AC*?) Aparte, se ha estrenado "Last Descendant: Locus", cuya trama conecta con la novela juvenil.



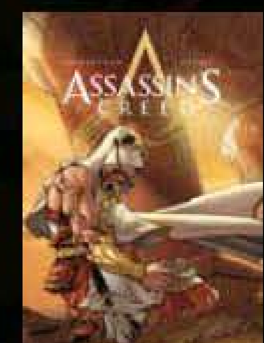














MERCHANDISING PARA **TODOS LOS GUSTOS**

Con el estreno de la película, Ubisoft y Funko van a sacar material exclusivo de la aventura. Figuras, hojas ocultas, frutos del Edén... todo es posible para contentar a los fans de la saga. Este es el merchandising que conocemos hasta ahora, pero no se puede descartar que tengamos ilustraciones exclusivas, pósters y otro tipo de objetos de colección. Ubisoft tira la casa por la ventana con objetos propios de su saga. Y en el caso de Funko, los protagonistas son sus cabezones caracterizados como Aguilar y María.

Aguilar y María son los protagonistas del pasado de la película y tendrán una adorable figura Funko muy detallada.

Es posible conseguir una reproducción a escala de la Hoja Oculta, seña de identidad de los Assassins.

Fruto del Edén con caja decorada de forma similar a las paredes de la Alhambra

Ubisoft ha sacado figuras de los Asesinos españoles (o sea, de los protagonistas de la peli). Se venden por separado, pero juntas crean un bonito diorama.

ASSASSIN'S CREED: LA PELÍCULA

Bienvenidos a la Santa Inquisición. El próximo 23 de diciembre se estrenará la esperada película de "Assassin's Creed" en la que Michael Fassbender se mete en el doble papel de Callum Lynch y Aguilar de Agarorobo. El Asesino español se enfrentará a Tomás de Torquemada, líder Templario, con el fin de defender el libre albedrío y la capacidad de pensamiento de la Humanidad. No estará solo en su pelea, contará con la ayuda de María y toda la Hermandad. En el presente, Callum tendrá que aprender a aceptar su nueva vida.

Espada en mano y a caballo, Aguilar recorrerá la geografía española y se enfrentará a los Templarios.

En el presente, Callum Lynch es un ex preso que conectará con su antepasado a través de su ADN y el Animus.

AC: The Ezio Collection

Vale, no hemos tenido juego nuevo, pero sí un completo pack con las tres aventuras de Ezio Auditore. El asesino florentino se ha estrenado con buena nota en PS4 y en su compañía hemos podido revivir la lucha con los Templarios en la Florencia, Venecia, Roma y Constantinopla de los siglos XV y XVI. Gráficamente se notan los años, pero Ezio y su cuidada historia siguen conquistando corazones. Requiescat in pace...

El Starter Pack lanzado en septiembre incluye la base, el batmóvil y las figuras de Batman, Gandalf y Supercool (y Supergirl en PS4).

La base no sirve sólo para utilizar a los personajes en el juego y es clave también para resolver puzles.

LEGO DIMENSIONS | PS4 / PS3 | AVENTURA | YA DISPONIBLE

LEGO Dimensions vuelve a crecer con nuevos sets

El videojuego "toys to life" (o con figuras "de verdad") de LEGO y Warner debutó en septiembre y ha crecido con casi una veintena de sets en apenas tres meses. Estos son los últimos que han llegado en 2016...

Aunque a España llegó casi con un año de retraso respecto a otros territorios como Reino Unido, ya es posible encontrar todos los packs de expansión en las tiendas. Así, a finales de septiembre se lanzaron todos los packs del "Año Uno", con licencias como Dr. Who o Los Simpson (y que nos ponían al día con al resto de territorios) y en octubre asistimos a la 1ª oleada del "Año Dos".

Este "Año Dos" arrancó con interesantes licencias, como Mission: Impossible o El Equipo A, e introdujo los llamados "Story Pack", que incluyen un nuevo portal para adornar la base y seis nuevos niveles de juego. Las encargadas de dar el pistoletazo de salida a estos nuevos packs fueron las nuevas Cazafantasmas. Además, esta primera oleada trajo otros interesantes añadidos, como las Arenas de Batalla o modos multijugador local a pantalla partida para cuatro jugadores, o la posibilidad de elegir los datos de qué packs queremos instalar (antes se instalaban todos).

La segunda oleada de packs del "Año Dos" se puso a la venta a mediados de noviembre, y de nuevo, y ha estado compuesta por seis nuevos packs, entre los que hay de todo, desde un "Story Pack" que recrea la película "Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos" a otros centrados en licencias ochenteras, como los Gremlins o E.T., o incluso dedicados a mitos del videojuego como Sonic (y que recrean todo, desde niveles míticos, a efectos de sonido, banda sonora...). Como siempre, todo con un gran acabado, tanto por la parte juguete (las figuras son una monada, ya sea Sonic, E.T. o Gizmo), como por la parte juego, con unos mundos y niveles que saben capturar, con desbordante humor y cariño, las licencias que recrean. Motivos más que suficientes para volver a zambullirse en *LEGO Dimensions*.



El Coche Fantástico o Goonies son sólo dos de las licencias que llegarán al juego en 2017.



Story Pack Fantastic Beasts

Con más de 260 piezas, este set te permitirá construir la entrada del MagiCongreso Único de los Estados Unidos (o MACUSA) con el que adornar tu portal, e incluye al protagonista, Newt Scamander y su mascota Niffler. Con ellos "jugarás" la película lo largo de seis niveles, con una duración de 3-4 horas para la primera partida (más si vas a por todos los secretos). Y da acceso al mundo libre de Animales Fantásticos, a una arena de batalla...





"STORY PACK". Añade seis nuevos niveles al juego, que recrean la película homónima con gran sentido del humor (y con un cuidado doblaje al castellano).

Team Pack Gremlins

Casi 100 piezas para construir a Gizmo, Stripes, el coche RC y la cámara. Con ellos accederás al mundo de aventura (o mundo abierto) inspirado en la peli, con multitud de zonas que recrean sus mejores escenas al milímetro: no falta el cine, el centro comercial, la piscina, ni la BSO de la peli.





EL MUNDO DE AVENTURA. Recrea Kingston Falls, el pueblecito nevado de la película. De hecho, no falta ninguno de sus lugares clave, como el centro comercial.

Level Pack Sonic

Revive los mejores momentos de Sonic (desde el original de Megadrive a *Sonic Adventure* de DC...) al estilo LEGO. Todo muy cuidado: efectos, melodías originales, duelos con Robotnik, mundo abierto....





SONIC, TAILS, KNUCKLES y compañía tampoco faltan a la cita, y se asoman en algunas escenas de vídeo y niveles. Todos ellos cuentan con voces en castellano.

Y tres nuevos Fun Packs, para todos los gustos



E.T. EL EXTRATERRESTRE. Incluye la figura de E.T. y el teléfono, que dan acceso a un mundo abierto repleto de secretos. No faltan las bicis voladoras, la casa de Elliot tomada por científicos...



HORA DE AVENTURAS. Este pack incluye a la cañera Marceline Chupaalmas y su diabólico amplificador, que dan acceso al mundo de Hora de Aventuras (si no tienes otro pack).

FANTASTIC BEAST. Incluye a Tina Goldstein y el Mal Acechante, con los que puedes acceder a su mundo de aventura (si no tienes el Story Pack), una recreación del New York de los años 40.



ENTREVISTA A...
ARNAUD RAGOT
GAME DIRECTOR DE *STEEP*
IGOR MANCEAU
CREATIVE DIRECTOR DE *STEEP*

"*Steep* gustará a los fans de juegos como *SSX*"

Hablamos con los responsables de *Steep*, el juego que recoge el testigo de las grandes sagas de snowboarding y que quiere reinventar el género introduciendo más deportes y un gran multijugador.

Cuando hablamos de snowboarding y videojuegos, es inevitable acordarse de sagas como *SSX* o *Coolboarders* ¿Creéis que *Steep* va a gustar a los jugadores que adoran ese tipo de juegos?

Arnaud Ragot: Sí, definitivamente. Hemos recibido muy buen "feedback" de toda la gente que jugó a *Steep* ya desde las fases previas de producción. Todos estaban deseando volver a la montaña. Así que sí, definitivamente.

En presentaciones previas habéis hablado de *Journey* y sobre cómo trasladar esa sensación relajante al explorar el mundo de *Steep*, pero ¿cómo conseguís mantener un equilibrio entre las partes más orientadas a la "acción" y esos momentos de tranquilidad?

Igor Manceau: Es el jugador quien decide cómo juega a *Steep*. Puedes deslizarte tranquilamente por la montaña mientras exploras o participar en desafíos, las historias de la montaña, donde escucharás canciones licenciadas mucho más dinámicas, que transmiten un ritmo muy distinto al juego. El equilibrio está marcado por lo que hace el jugador; si es exploración, la música dinámica ofrece temas más relajados. También hay que tener en cuenta que la música dinámica que se activa en los momentos de exploración, cambia según la región donde te encuentres. Así que si estás en el Montblanc es más relajante, mientras que en otras cimas es más animada. Así que la música juega un gran papel a la hora de condicionar los estados de ánimo que queremos que sienta el jugador. No obstante, si por alguna razón quieres explorar utilizando temas licenciados, puedes ir a las opciones y seleccionar una playlist. Creo que se pierde parte de la experiencia, pero es decisión del jugador.

¿Podríais contarnos cómo funciona el diseño procedural en *Steep*?

Arnaud Ragot: Para dar vida al mundo de *Steep*, realizamos una investigación intensiva de las cimas más importantes de Europa y las procesamos de forma que obtuvimos varios mapas de altitud que recopilamos en un proceso de Photoshop. Entonces, las "inyectamos" dentro del juego para crear un gran número de reglas, digamos que una por región, pero también hay muchas reglas secundarias, así como algunas reglas paralelas que modifican el comportamiento del resto. Es importante señalar que aunque existe generación procedural, todo el mapa ha sido diseñado de principio a final. Hicimos muchas iteraciones testeando cada tipo de regla para diseñar el terreno, comprobando si era demasiado liso o demasiado tosco. Han sido momentos de diseño muy intensos estableciendo las reglas, pero es importante señalar que, aunque hemos utilizado la generación procedural en el proceso, permanece como un mundo diseñado al completo.

> **"Es el jugador quien decide cómo juega a *Steep*. Puedes deslizarte tranquilamente por la montaña mientras exploras o participar en retos. Hemos diseñado cada deporte para que tenga un sabor específico".**

Nos parece muy curiosa la forma en que habéis implementado los trucos. ¿Por qué están asociados a los sticks en lugar de a botones?

Arnaud Ragot: Queríamos crear un sistema de trucos creativo. Y mientras que los botones ofrecen sólo dos opciones, los sticks permiten muchas más creatividad a la hora de definir la rotación o la dirección. Así que al principio del desarrollo, cuando decidimos introducir trucos, nos decantamos por este sistema para lograr creatividad.

El esquí y el snowboard son los únicos deportes de *Steep* que permiten realizar trucos, ¿por qué no habéis implementado algo similar con el traje aéreo o el parapente?

Arnaud Ragot: Hemos diseñado cada deporte para que tenga un sabor específico, así que las claves del snowboard son deslizarse montaña abajo y hacer algunos trucos, con un factor extremo añadido. El traje aéreo fue desde el principio un deporte de riesgo, no sobre trucos,

Reinventando un género que fue muy prolífico

En PSone y PS2 hubo un auténtico aluvión de juegos de snowboarding. *Steep* sigue su estela pero va mucho más allá.



La serie *Coolboarders* reinó en PSone. Hubo hasta 15 juegos de snowboarding en la gris de Sony.



La serie *SSX* recogió su testigo en PS2. EA intentó resucitarla en PS3, pero sin demasiado éxito.

Steep revoluciona el género introduciendo más deportes, un novedoso online, opción de verlo en primera persona con la GoPro...

***Coolboarders* inició en PlayStation un verdadero alud** de juegos de snowboarding, aunque en realidad hubo propuestas basadas en muchos otros deportes "especiales" como skate, BMX, wakeboarding, scooter...

Hasta 15 juegos distintos de snowboarding llegamos a ver en PSone, con la serie *Coolboarders* como representante más conocido del género. Esta curiosa tendencia tuvo continuidad en PS2, con la serie *SSX* de EA Games como principal estandarte. Pero en los 128 bits de Sony la "burbuja" terminaría reventando y dejamos de ver este tipo de propuestas. En PS3 hubo un intento de reiniciar la serie *SSX* (fallido, porque el juego no terminó de funcionar), a lo que hay que sumar disparatadas propuestas en otros deportes similares como la de *Tony Hawk Shred,* que incluía cómo periférico una tabla "de verdad" y que fue un fracaso.

Y así llegamos a PS4. Tras dejar la saga "en barbecho" durante bastante tiempo, Activision trato de resucitar *Tony Hawk's* apelando a la nostalgia, pero terminó decepcionando. Así pues, no parece el mejor momento para apostar por un juego de snowboarding, pero *Steep* es mucho más que eso. Ofrece un gran escenario abierto con múltiples retos y distintos deportes (snowboard, esquí, parapente, vuelo con traje aéreo...) que pueden ser disfrutados con un multijugador online "a lo *Destiny*". ¿Funcionará esta ambiciosa apuesta? Pronto lo sabremos.

sino de sentir la adrenalina al volar cerca de la montaña. Con el parapente queríamos crear algo mucho más tranquilo, que te permita disfrutar de la montaña, así como atravesar y explorar el mundo. Cada deporte tiene una razón para estar aquí; queríamos tener estos distintos tipos de sabores y no una experiencia centrada únicamente en hacer trucos.

¿Planeáis introducir algún sistema que permita hacer grinds en las barandillas?

Arnaud Ragot: No, no tenemos una jugabilidad específica para las barandillas, pero como el juego se basa en un sistema de físicas, si encuentras un lugar con las condiciones apropiadas y mantienes la tabla en la posición adecuada, puedes deslizarte (más o menos) sobre algunos elementos, pero no tenemos un sistema de equilibrio o ese tipo de características que habréis visto en otros juegos.

Hay varias marcas famosas en *Steep*, como GoPro o Red Bull. ¿Es complicado llegar a un acuerdo con estas marcas para conseguir que estén dentro del juego?

Arnaud Ragot: No puedo entrar en detalles técnicos sobre ese tipo de relaciones, pero lo que importa es que se trata de un proceso creativo. Queríamos sumergir a los jugadores en la experiencia, y esas marcas comparten el ADN que queríamos añadir. Así que fue fácil para ellos y para nosotros trabajar juntos para crear esta inmersión.

***Steep* nos agrupa con otros tres jugadores al empezar la partida, pero si por algún motivo quiero estar solo y no ver a nadie más, ¿puedo hacerlo?**

Igor Manceau: Vemos el multijugador como si tuviera dos caras: la primera es dar más vida a la montaña y creemos que encontrarte con otros jugadores consigue ese efecto. Si vas en alguna dirección verás a otros jugadores, pero no estás obligado a interactuar con ellos ni recibirás notificaciones cada vez que hacen algo especial. Pero si quieres avanzar en la interacción con los jugadores, participar en desafíos, compartir descubrimientos… Entonces te agrupas con ellos y entras en la otra parte del multijugador. Además de eso, tienes que tener en cuenta que dependiendo de dónde estás en el mundo del juego, las probabilidades de encontrarte con otro jugador no serán las mismas, pero nunca van estropear tu experiencia chocándote con un montón de jugadores. Creemos que tiene sentido ver a otros jugadores, por ejemplo, en los snowparks, así que ajustamos los parámetros para que dependiendo de donde estés, las probabilidades de encontrarte con alguien no sean las mismas.

Y ahora vamos al caso puesto, si quiero jugar con mis amigos ¿cómo puedo hacerlo?

Igor Manceau: Sí, por supuesto. Tienes dos formas de hacerlo: puedes agruparte con gente que encuentres en el mundo (aunque no los conozcas), o puedes ir a la pestaña social, después a tu lista de amigos y elegir a quién quieres unirte.

Además de los desafíos, ¿hay algún tipo de coleccionables que podamos recoger?

Igor Manceau: Tenemos lo que llamamos "puntos de interés", que son zonas ocultas: puede ser un lago, una aldea… Lugares especiales en el mundo del juego. Tienes que encontrarlos, hay un montón, y aumentan tu nivel dentro de la categoría de explorador. Si eres de los que juegan utilizando este estilo, puede que te interese buscarlos. Hay otro tipo de coleccionable que no está basado en la exploración, está basado en tu progresión, participación en desafíos, etc. y consigues nuevo equipo o dinero para gastar en la tienda. Y así puedes desbloquear nuevas cosas de forma progresiva: el parapente, trajes, cascos… No lo hemos enseñado demasiado, pero algunos son muy guays y esperamos que los jugadores vayan a por ellos, porque algunos incluyen bonus como burlas especiales.

¿Cómo funciona ese sistema de "burlas"?

Igor Manceau: Tenemos una característica que llamamos "burlas", que se activa al pulsar el botón X y que te permite comunicarte con otros jugadores. Cambian dependiendo del traje que llevas y tienen animaciones específicas. Esperamos que los jugadores creen películas muy divertidas de sus momentos favoritos jugando juntos usando esta característica.

Daniel Acal
@daniacal

Lo que necesita PlayStation VR



PS VR NECESITA JUEGAZOS DE LOS LLAMADOS "TRIPLE A" PARA CONVENCER A LA GENTE DE QUE PUEDE SER ALGO MÁS QUE UN "COMPLEMENTO".

Finaliza el 2016, pero tranquilos, que no os voy a aburrir haciendo el típico balance de lo que ha dado de sí este año (más que nada porque ya lo he hecho en el editorial de este mismo número). Pero si me lo permitís, sí que me gustaría detenerme aquí en uno de los lanzamientos más importantes del año para Sony: PlayStation VR.

Desafiando toda superstición, la realidad virtual de Sony se estrenó el pasado 13 de octubre. Con un par de meses entre nosotros, ya podemos hacer un juicio de valor con algo más de "fundamento" que aquellas primeras valoraciones que hacíamos, más fruto de la curiosidad y las ganas que teníamos de probar el aparato. Sony no ha facilitado oficialmente las cifras de venta de PlayStation VR. En su día trascendió que logró vender poco más de 50.000 unidades en su primera semana a la venta en Japón. También que PS VR ya ha vendido más que sus dos principales competidores, HTC Vive y Oculus Rift, juntos (algo que tampoco era muy difícil porque PS VR es el más barato de los tres). Según los analistas de la consultora SuperData Research, PlayStation VR ha vendido este año en torno a 750.000 unidades en todo el mundo. Pero insisto, de momento no tenemos cifras de ventas "oficiales". Y ya sabemos que cuando los datos son buenos, las compañías no tardan en hacerlos públicos...

En cuanto a juegos, resulta difícil hacer una estimación, dado que los datos que manejamos siempre suelen tener que ver con las ventas en formato físico y, por alguna razón que se me escapa, los datos de las ventas digitales no se publican. Dado que muchos de los juegos de PS VR sólo están disponibles en formato digital, pues los datos que manejamos no son precisos del todo. En Japón, el más vendido de momento es *Summer Lesson*, un simulador de citas que lleva cerca de 30.000 unidades vendidas. Es una cifra considerable teniendo en cuenta el tibio arranque de PS VR en Japón, pero baja si lo comparamos con los juegos "normales". En cuanto a occidente, *Until Dawn: Rush of Blood*, *PlayStation VR Worlds* y *RIGS* son los más vendidos, pero sus cifras tampoco son como para tirar cohetes. *Rush of Blood* lleva 170.000 en todo el mundo, *PlayStation VR Worlds* va por los 160.000 y *RIGS* no llega a 80.000 unidades vendidas.

Independientemente de los datos, el discurso de Sony es optimista, pero lo cierto es que PlayStation VR necesita algo para despegar. Y ese "algo" son juegos. A ver, no me entendáis mal. Precisamente lo mejor que tiene PS VR es la variedad de juegos que tiene en su catálogo inicial, que toca prácticamente todos los géneros y tiene propuestas verdaderamente originales. Pero le faltan "juegazos". La percepción que la mayoría de la gente tiene de PS VR es que es un periférico que funciona bien y que es divertido y "curioso"... pero para un rato. A PS VR le faltan bombazos, títulos de los llamados "triple A" como *Resident Evil 7*, que apuesten decididamente por esta tecnología. O al menos, que nos den la posibilidad de usarla más allá de una misión extra o un modo de juego aparte. Está muy bien que juegos como *Rise of the Tomb Raider*, *Star Wars Battlefront* o *Final Fantasy XV* tengan o vayan a tener un modo para PS VR, pero hasta que las grandes compañías no se decidan a apoyarlo con grandes juegos "de verdad", no vamos a quitarnos de encima la idea de que es un periférico "para un rato", accesorio, circunstancial o complementario.

Supongo que para que las compañías se decidan a desarrollar grandes juegos para PS VR hace falta que se vendan más PS VR, pero esto es difícil que pase si no hay grandes juegos a la venta que hagan cambiar esta percepción. La pescadilla que se muerde la cola, vamos. En ese escenario, Sony debería erigirse como actor principal a la hora de tratar de cambiar esta tendencia, por la cuenta que le trae. Y a tenor de lo visto en la pasada PlayStation Experience, no parece que a corto plazo vayamos a tener grandes progresos en ese sentido (con la excepción de *Gran Turismo Sport*). A ver qué tal funciona *Resident Evil 7*. Ojalá suponga un punto de inflexión.



FF XV, los vetos y un ventilador

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Para algunos, el lanzamiento de *Final Fantasy XV* ha venido de la mano con el escándalo. Los análisis han estado polarizados (aunque tiene una nota media de 84 sobre 100) y algunos medios, autoproclamados como los más independientes y honestos del sector, han sido vetados por el distribuidor. ¿La razón? Discrepancias con la nota, las formas y el fondo de su análisis. Si hay libertad de prensa, veo justo que exista libertad para que los editores decidan a quién envían y a quién no su producto. Total, si te quedas fuera, nada te impide intentar comprarlo antes del lanzamiento y preparar el análisis como se ha hecho en esta casa más de una vez (sí, servidor ha recorrido muchas tiendas para que me los vendieran antes del lanzamiento).

Del mismo modo, en otras vertientes del periodismo existen medios y personas concretas vetadas en ruedas de prensa, entrevistas o preestrenos de cine. Es una práctica común (que se lo digan a los reporteros deportivos). Lo que sí parece más común en el sector del videojuego es que los vetados, en un intento de explotar la situación (y perdonarme la vulgaridad de la expresión), lancen un descomunal zurullo contra un ventilador para que, al final, todos tengamos una racioncita de su mierda. Insisto, el tono es muy vulgar, pero creo que no hay mejor explicación gráfica para explicar la situación.

Y es que, no contentos con explicar pormenorizadamente cómo han actuado para intentar arreglar la situación, dejan la puerta abierta a la duda de que los demás medios, por no coincidir con su criterio, estamos sometidos a presiones. Pues querido desconocido que firmó el artículo, debo decir que no, y en esta santa casa se le ha puesto la nota que hemos creído justa. Sin recibir ninguna llamada, sin poner una zanahoria delante, sin recibir amenazas. Y te lo dice alguien cuyo medio ha estado vetado en más de una ocasión por alguna compañía, como por ejemplo, Konami.

Pero sigamos con *Final Fantasy XV*. Yo no he elaborado el análisis para Playmanía, pero sí que lo estuve jugando al mismo tiempo que el redactor y estuvimos intercambiando impresiones y sensaciones mientras lo jugábamos. Coincidimos en que *FFXV* es un juego que te puedes "cargar" o que puedes amar profundamente, porque tiene cosas magistrales y otras demenciales. Pero, oh, espera… ¿eso no puede pasar con una abultado porcentaje de los juegos que se lanzan? Pues sí, y más hoy en día que se analiza bajo el prisma de las expectativas, más que desde las realidades. *FFXV* es la visión del mundo abierto "a la japonesa", con defectos inexplicables (como lo relativo a la "conducción") y con cosas que sólo los orientales saben hacer de esa manera. Con cambios drásticos que no gustarán a todos los fans, sobre todo a los que esperen una experiencia más clásica.

Pero me vuelvo a desviar. Nosotros lo tuvimos claro: ha podido más lo bueno (que es muy bueno), que lo malo, que también lo hay. A título personal entiendo y respeto que haya voces discrepantes que no lo vean, sientan o vivan como yo lo he disfrutado; al fin y al cabo, odio el fútbol con todo mi ser y la gente lo ama… algo tendrá. Pero lo que

EL LANZAMIENTO DE *FINAL FANTASY XV* HA ESTADO RODEADO DE POLÉMICAS Y NOTAS POLARIZADAS.

no comparto es ni el tono de la review, con chispeantes referencias a "Resacón en las Vegas" (cuando, además, se podía haber dicho lo mismo de otra manera) y, sobre todo, sembrar la semilla de la discordia y la duda sobre los demás. Mucho menos aún, la forma de solucionar el problema. Cuando tuvimos el veto con Konami, y repito, de otras compañías, lo que hicimos fue hablar las cosas CARA A CARA con ellos y encontrar un punto común desde el que solucionarlo. Lanzar más mierda, e intentar salpicar a los demás, nunca fue una opción. Y eso es algo que siempre nos diferenciará a unos de otros.

PLAYSTATION TALENTS, A LA CAZA DEL TALENTO LOCAL

PLAYSTATION TALENTS PREMIOS

12 finalistas de la III Edición de los Premios PlayStation

Tras convocar la Tercera Edición de los Premios PlayStation y presentar los semifinalistas en Barcelona Games World, PlayStation España aprovechó la celebración del Festival Fun & Serious para anunciar los 12 juegos finalistas, que optan al galardón de Mejor Juego de 2016. Aquí os los presentamos.

El año pasado PlayStation España puso en marcha PlayStation Talents, una estrategia global de apoyo al desarrollo de videojuegos en nuestro país, que engloba varios programas entre los que se incluye la formación en las aulas (con Futuros Talentos para alumnos de secundaria y PlayStation First para alumnos universitarios) y el apoyo tanto a estudios consolidados (con Alianzas) como a estudios independientes (con Games Camp). Además, SIE España puso en marcha en diciembre del 2014 los Premios PlayStation (antes PlayStation Awards) para premiar el talento de los estudios indie españoles. Los premios PlayStation son la puerta al universo de PlayStation Talents y, tras el rotundo éxito de las dos ediciones anteriores, ya conocemos los 12 proyectos finalistas de la edición de los premios de este año.

El éxito de los Premios PlayStation es abrumador y este año se han presentado más de 170 proyectos (70 más que en 2015). Tras un duro proceso de selección, PlayStation España llevó a 20 semifinalistas a la feria Barcelona Games World, donde los más de 121.000 asistentes pudieron probar todos los juegos, charlar con los desarrolladores y votar para decidir cuáles debían pasar a la final y optar a diversos galardones, como "Juego más Innovador", "Mejor Arte", "Mejor Uso de Plataformas PlayStation", "Mejor Juego Infantil" y "Mejor Juego para la Prensa". Y, por supuesto, el galardón que los 12 finalistas quieren conseguir, el de "Mejor Juego 2016". Este premio asegura el lanzamiento del juego en PS4, una campaña de marketing en medios propios valorada en 200.000€, 10.000€ en metálico para desarrollar el videojuego, los kits de desarrollo de PS4 necesarios, asesoramiento y un espacio físico para trabajar durante 10 meses. Conoceremos al ganador en una gala que se celebrará el 20 de diciembre. El compromiso de PlayStation España con el desarrollo local es firme, tanto que acaban de inaugurar dos nuevas sedes de PlayStation Games Camp (una en Bilbao y otra en Sevilla), y estos premios son una muestra más de ese apoyo. Aquí os dejamos los 12 finalistas de la III Edición de los Premios PlayStation y, como veréis, calidad y originalidad abundan en estos proyectos.

EL GANADOR DE LOS II PREMIOS: WAY OF REDEMPTION

Pixel Cream es el estudio que está desarrollando *Way of Redemption*, un multijugador que nos hará disfrutar de frenéticas partidas a través de internet y revivirá el espíritu de la competición en el mismo sofá, algo que ya tenía el clásico *Windjammers* de la Neo-Geo. Esta especie de balonmano en el que héroes con habilidades especiales buscan la redención, acapara todas las miradas en cada evento y esperamos su lanzamiento para principios de 2017. Es divertido, rápido y muy adictivo.



Frenético y muy divertido, así es *Way of Redemption*.


Los juegos de terror tienen mecánicas parecidas y *1214* quiere revitalizar el género.

1214

EL ESTUDIO. **VYRETRUX.**
Se trata de un estudio madrileño formado por siete personas cuyo objetivo es conseguir que vivamos nuevas experiencias innovando en un género tan trillado como es el de los videojuegos de terror. *1214* es su primer videojuego y, ciertamente, tiene una pinta terrorífica.



EL JUEGO. Se trata de una idea de lo más original, ya que es un juego de terror que busca traspasar la pantalla y convertir nuestro teléfono móvil en nuestro peor enemigo. Será una aventura en la que utilizaremos el móvil para resolver puzles, pero cuidado, porque este dispositivo con el que tantas horas pasamos a lo largo del día podrá darnos más de un susto, incluso cuando no estemos jugando. Y es que, la gente de Vyretrux quiere sorprender a los jugadores y, por ello, la partida continuará incluso cuando la consola esté apagada. Tened mucho ojo con las llamadas misteriosas.




Lucha en 2D con un estilo visual muy atractivo y un estilo de juego de lo más divertido.

DYNASTY FEUD

EL ESTUDIO.
KAIA STUDIOS.
Cinco personas componen Kaia Studios, un estudio fundado en 2015 en Bilbao. ¿Su objetivo? Crear videojuegos basados en mecánicas divertidas que hagan disfrutar de lo lindo a los jugadores.

KAIA STUDIOS

EL JUEGO. Estamos ante un juego de lucha 2D en el que ocho culturas tan distintas como los Cowboys y los Vikingos se enfrentarán en combates frenéticos que se desarrollan en escenarios muy detallados. Puede parecer un *PlayStation All Star Battle Royale*, pero Kaia Studios le da una vuelta de tuerca al género al incluir las dinastías. Cada jugador podrá elegir varios personajes (dentro de una misma familia), pero de un solo golpe el personaje que controlemos morirá. Tiene multijugador (local y online) para 4 jugadores y es una auténtica locura.




¿Por qué no jugar y aprender a la vez? Gracias a la realidad virtual será de lo más atractivo.

HERE BE ROBOTS

EL ESTUDIO.
RECTANGULAR STUDIOS.
Tres son las personas que conforman Rectangular Studios, un estudio de desarrollo de videojuegos que pretende llevar la realidad virtual a las aulas para enseñar programación.

[rectangular] studios

EL JUEGO. *Here Be Robots* pretende lograr la unión perfecta entre realidad virtual, educación, diversión y conciencia social. Gracias a PlayStation VR, Rectangular Studios busca que los estudiantes adquieran conceptos básicos de programación a la vez que se diviertan. Además, el juego tiene la intención de concienciar a los jugadores sobre el reciclaje, ya que construiremos robots reciclando objetos. Iremos avanzando gracias a puzles cuya resolución requerirá de todo nuestro ingenio para, poco a poco, presentarnos retos mayores acordes a nuestras habilidades. ¡Por fin podremos decirles a nuestros padres que estamos estudiando con un videojuego!




La VR busca transmitir otras sensaciones. Desde luego, *Intruders* lo consigue.

INTRUDERS

EL ESTUDIO. **TESSERA STUDIOS.**
Fundado dentro del Centro universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad), Tessera Studios se compone de 13 miembros que pretenden crear experiencias únicas para la realidad virtual.



EL JUEGO. *Intruders: Hide and Seek* es un juego que busca ponernos en una situación muy difícil y hacernos pasar un mal rato. Vaya si lo consigue. Cuando nos ponemos las gafas de realidad virtual nos convertimos en un niño que tiene que buscar la forma de esconderse y liberar a su familia, que ha sido secuestrada en nuestra propia casa por un grupo de psicópatas cuyo objetivo es incierto. Unos parece que buscan venganza, pero otros están, simplemente, chalados. Tendremos que escondernos y pasar desapercibidos para lograr rescatar a nuestra familia. Se trata de una experiencia inmersiva y de lo más realista.





KHARA

EL ESTUDIO. DNA SOFTWORKS. Fundado, al igual que Tessera Studios, dentro del Master de videojuegos de U-tad, DNA Softworks pretende enviarnos directamente a la década de los 90 con *Khara*.

EL JUEGO. Se trata de una aventura de puzles y plataformas en 3D en la que controlaremos a Khara, una niña que llega, sin saber cómo, a la Atlántida. Allí tendrá que ingeniárselas para acabar con Tritón, quien pretende controlar el poder de la Atlántida para su propio beneficio. Para hacerle frente, tendremos que superar diversos puzles y acabar con los titanes que custodian los secretos de esta civilización perdida. Sin embargo, gracias a un búho que nos acompañará durante la aventura y la capacidad de Khara para controlar el agua, todo será mucho más sencillo. Para rematar, la narrativa promete ser uno de los puntos fuertes del videojuego.





NIGHT & DAY

EL ESTUDIO. IKIGAI GAMEWORKS. Siete miembros componen Ikigai Gameworks, un estudio que tiene como objetivo desarrollar videojuegos, los aman y los crean con pasión.

IKIGAI GAMEWORKS

EL JUEGO. Puede que os suene *Two Dimensions*. Si no es así, se trata de un juego para Android del género *runner*. El estudio tras él se disolvió en abril de este año para formar Ikigai Gameworks y trabajar en este *Night&Day*, un juego del mismo género, pero con un componente narrativo y jugable muy marcado. Controlaremos a dos personajes que mantienen una relación imposible: uno solo puede caminar por las sombras y el otro a la luz del sol. Los acompañaremos para romper ese hechizo a través de niveles con múltiples caminos y podremos hacerlo con un amigo online o en la misma consola.





MONTROTECH OPERATIONS

EL ESTUDIO. VIRTUAL BANDITS. De universidades va la cosa. Y es que, Virtual Bandits es un estudio formado por seis estudiantes de ESNE que repiten por segundo año consecutivo en los premios, esta vez con un videojuego para PS VR.



EL JUEGO. ¿Cómo se sentirá un ingeniero que está a bordo de una estación espacial? Así es como Virtual Bandits quiere que nos sintamos en *Montrotech Operations*, un videojuego que pudimos probar en Barcelona Games World y que es espectacular e inmersivo a partes iguales. El personaje se encontrará en una plataforma circular desde la que debe realizar varias tareas (como disparar a meteoritos, utilizar una herramienta de plasma contra criaturas alienígenas y reparar las entrañas de la estación). Eso sí, aún está en un estado de desarrollo muy preliminar y podría cambiar mucho en pocos meses.





RASCAL REVOLT

EL ESTUDIO. SEAMANTIS GAMES. Es el tercer videojuego de la lista desarrollado este año por alumnos de U-tad y... sí, también son 13 las personas que componen el estudio y quieren crear un género, el del "gore dulce".



EL JUEGO. *Rascal Revolt* pretende recuperar la esencia de las partidas a pantalla partida en la consola. Sin embargo, no estará limitado a dos jugadores, sino a cuatro. Se trata de un *shooter* en tercera persona en el que cada usuario controlará a un personaje con diferentes habilidades (francotirador, tanque, soldado completo y soldado veloz). Sin embargo, aunque podemos ir cada uno a nuestro aire por el mapa, la clave está en jugar juntos para potenciar las habilidades y conseguir superar los distintos retos que se plantean en cada pantalla. ¡Ah! No habrá ni una gota de sangre, pero abundarán los caramelos y el confeti.




Apartado audiovisual, historia y jugabilidad se unen en un juego muy interesante.

REN HU



EL ESTUDIO. LETHAL GAMES.
Un equipo multidisciplinar compuesto por siete personas pertenecientes a cuatro países y afincado en Canarias busca recuperar la esencia de los juegos de hace unos años con su primer proyecto: *Ren Hu*.



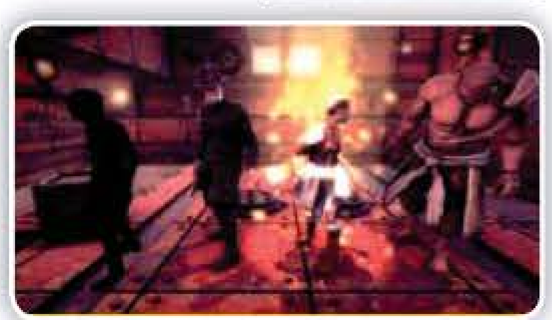
EL JUEGO. *Ren Hu* es una aventura que pretende recuperar la esencia de los juegos arcade de los años 80 y 90 y que tiene, además de la dificultad, tres pilares básicos. El primero es un sistema de combate personalizable que nos dará varias formas de acabar con los enemigos gracias a los más de 50 combos posibles. El segundo es una historia que tocará temas como el neo-darwinismo, el ultra-liberalismo, la libertad personal y las mitologías orientales. El tercero es un apartado artístico que mezcla un estilo pixelado de alta definición con música de género "synthwave" compuesta por Ogre y Ex-Machina. Sin duda, son elementos que, mezclados de la forma correcta, pueden generar un juegazo.


Cada sala será un puzle que nos enfrentará a nuestro ingenio y a otros jugadores.

STEAMFORCE



EL ESTUDIO. 3BONES.
Como Virtual Bandits, 3Bones es un estudio formado por tres estudiantes de ESNE que buscan poner a prueba nuestra habilidad y nuestros nervios en un juego de puzles muy original que, además, tiene multijugador.



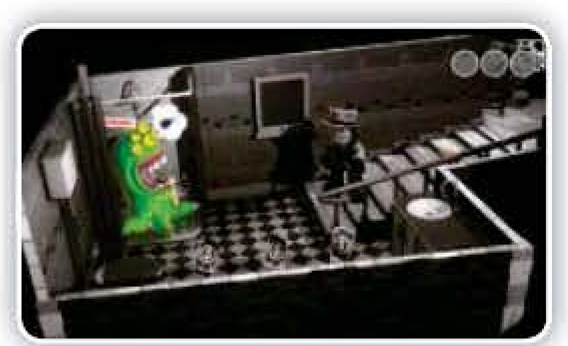
EL JUEGO. *SteamForce* comenzó como un trabajo de fin de Grado en el que los integrantes de 3BONES querían probar de qué eran capaces. Sin embargo, el proyecto evolucionó considerablemente hasta el punto de ser finalista de los Premios PlayStation 2016. El concepto de *SteamForce* es muy sencillo. Se trata de un videojuego multijugador a pantalla partida que nos pondrá ante el reto de superar diversas salas. Cada sala será un puzle que se generará proceduralmente (de forma aleatoria, como los mundos de *No Man's Sky*) y competiremos contra el rival (al que veremos en todo momento) utilizando el ingenio y toda nuestra habilidad.


Disparos, plataformas y un mafiosete que se liará a tiros contra los extraterrestres.

TIMOTHY VS THE ALIENS



EL ESTUDIO. WILD SPHERE.
Dos personas (con experiencia en el sector y 11 juegos publicados) integran Wild Sphere un estudio fundado en 2014 cuyo objetivo es el de crear videojuegos divertidos y originales.



EL JUEGO. ¿Qué habría pasado si los gángsters de los años 30 se hubiesen tenido que enfrentar a unos alienígenas hambrientos? Esa es la premisa de *Timothy vs the Aliens*, un juego en el que controlaremos a Timothy, un mafiosete que vive tranquilamente en su mundo en blanco y negro hasta que llegan los coloridos aliens. Tendremos que acabar con los extraterrestres, pero no es algo que hagamos porque seamos un héroe, sino porque están acabando con la ciudad que tanto sudor, sangre y balas nos costó controlar. Además de disparos habrá fases de plataformas tanto en la ciudad como en la nave de los aliens.


Los mutantes tienen el control, pero nuestra misión será proteger la cerveza.

TRESPASSERS



EL ESTUDIO. CRAZYBITS STUDIOS.
Tres amigos que disfrutaban jugando videojuegos se juntaron en 2010 y decidieron empezar ellos mismos a crear videojuegos. Así nació este estudio asturiano.



EL JUEGO. Constantemente se mira al pasado en el mundo de los videojuegos, pero pocas veces con un argumento tan socarrón como el de *Trespassers*. Sí, es un juego post-apocalíptico. Y... sí, también quiere recuperar la esencia de los arcade de los años 80. Pero es único en una cosa y es que, los protagonistas son dos "colgados" cuyo objetivo es proteger lo más valioso en un mundo arrasado por la radioactividad: las cervezas. Por lo demás, estamos ante un juego de género *shoot'em up* que nos permitirá derrochar cientos de balas para acabar con los horribles mutantes, que tendrá elementos de RPG y que, además, nos permitirá vivir la aventura acompañados por un amigo.



UN BANQUETE CON MANJARES DE HACE VEINTE AÑOS

RESIDENT EVIL. biohazard

Si sois de los que piensan que cualquier tiempo pasado fue mejor y lleváis un porrón de años pidiendo que Capcom vuelva a condimentar el menú de *Resident Evil* con terrorífica sabrosura, estáis de enhorabuena. El padre del survival horror ha regresado, así que preparaos para hincarle el diente.

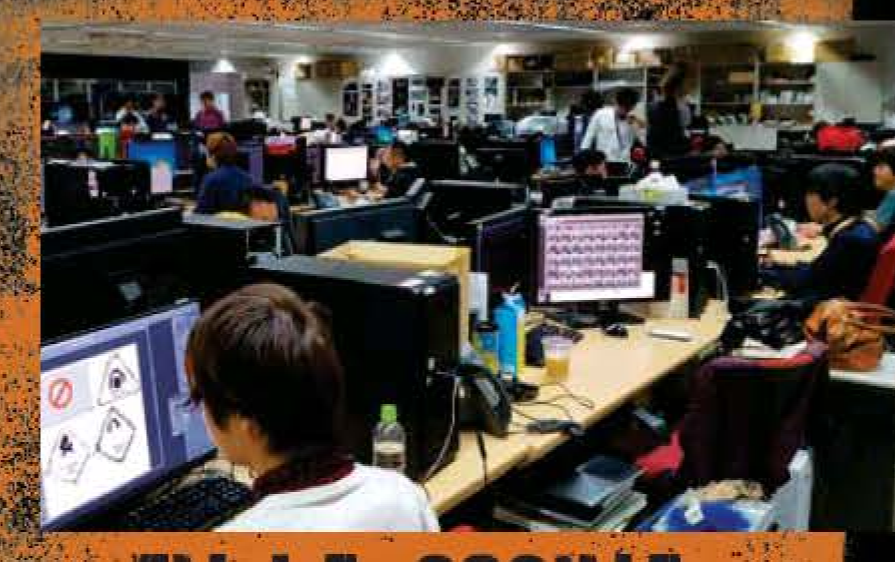
Retoma todas las mecánicas de la era de los 32 bits y les da una perspectiva subjetiva que las hace parecer nuevas.

PS4 | CAPCOM | AVENTURA | 24 DE ENERO

Parecía que nunca llegaría el día en que *Resident Evil* volviera a dar miedo, tras la deriva hacia la acción de la última década, llevada al extremo con la sexta entrega numerada, polémica como ella sola. Sin embargo, en el E3, Capcom dio un golpe sobre la mesa y, al más puro estilo *P.T.*, con un teaser jugable, anunció que su saga estrella retomaría las raíces del survival horror antes de lo que cualquiera pudiera esperar: el 24 de enero. Esa fecha está a la vuelta de la esquina y *RE7* está ya casi acabado, así que hemos podido jugar tres horas a una versión casi final, con las voces en castellano, y podemos confirmar que la catarsis retroactiva era cierta. ¡Aleluya!

Esta resurrección no ha estado exenta de polvareda, pues, por primera vez, una entrega canónica de la saga adoptará una perspectiva subjetiva, a lo que hay que unir que los enemigos principales no serán zombis y que los protagonistas son nuevos. Esos tres factores levantaron en armas a los más puristas, pero tras haber jugado, sólo podemos decirles a esos fans que estén tranquilos. *Resident Evil 7: Biohazard* retoma todas las mecánicas que tanto nos gustaron de la era de los 32 bits. Atendiendo a las secciones que nosotros hemos probado, la mejor forma de describirlo es que es una mezcla de *RE1* y *RE3*, sólo que con una perspectiva subjetiva que hace que todo sea nuevo. No habría tenido sentido volver a las cámaras fijas de antaño y, además, para evolucionar, no hay que tener miedo a los cambios.

Curiosamente, esa decisión de diseño le ha venido de perlas a Capcom para convertir a *RE7* en la primera gran aventura de realidad virtual, pues se podrá jugar de principio a fin con PlayStation VR. De hecho, tras la avalancha »



EN LA COCINA DEL MIEDO

HACE UNAS SEMANAS, estuvimos en el cuartel general de Capcom, en Osaka, donde se está fraguando *Resident Evil 7*, y seguro que muchos más juegos para el futuro, ya que la compañía nipona ha sido y es una de las más prolíficas del sector. La seguridad es máxima en el edificio, con multitud de puertas que sólo se abren con tarjeta, así que sólo pudimos ver una sala de conferencias, el comedor y la parte donde trabajan los diseñadores de esta entrega.

LOS INGREDIENTES DEL TERROR

CAPCOM NO MENTÍA cuando decía que esta entrega volvería a las raíces del survival horror, desmarcándose del festival de plomo que fue *Resident Evil 6*. Para llevar a cabo tal tarea, se ha apostado fuerte por mecánicas que contribuyen a tener al jugador siempre en tensión.



SUSTOS. Están muy bien repartidos y no podréis evitar dar más de un salto, aunque estéis alerta. Cuando menos os lo esperéis... ¡patatús al canto!



INVENTARIO LIMITADO. Sólo podremos cargar un determinado número de objetos. Lo que no sea imprescindible habrá que dejarlo en el baúl.



ARMAS. Serán muy rudimentarias, como una navaja, pistolas de bajo calibre, escopetas de caza o una motosierra. Además, la munición escaseará.



CURACIÓN. No habrá recuperación automática, así que habrá que echar mano de hierbas o de medicinas que precisarán combinar objetos.







Jack Baker atacará con aperos de labranza que, incluso, le servirán para destrozar partes del entorno.

UN VIRUS GRAN RESERVA

LAS ENTREGAS DE LOS 90 han sido, claramente, un espejo para *Resident Evil 7*, gracias a que uno de sus máximos impulsores, el productor ejecutivo Jun Takeuchi, ya participó en ellas, entonces como animador. Puede que Shinji Mikami o Hideki Kamiya ya no formen parte de Capcom, pero los nuevos responsables de la saga han sabido escuchar a los fans y esta entrega cuenta con mecánicas tremendamente familiares, que se alejan de lo visto en *RE5*, *RE6*, los dos *Revelations* e, incluso, *RE4*. No es exagerado decir que es una mezcla de *RE1* y *RE3* con perspectiva en primera persona.



LA CASA DE LOS BAKER recuerda a la Mansión Spencer, con sus pasillos angostos y el hecho de que el juego vaya a transcurrir en plena noche.

inicial de demos técnicas que han acompañado el lanzamiento, no hay en el horizonte ninguna otra superproducción para el visor, así que su salud comercial puede depender mucho de esta propuesta, que ya os decimos que pone los pelos de punta. Por lo pronto, podéis acudir a la Store y descargar la demo gratuita *Kitchen*, que, como *Beginning Hour*, da detalles del universo del juego.

La historia será canónica y estará ambientada tras los sucesos de *Resident Evil 6*. Ahora bien, si aquella ofreció una perspectiva global de bioterrorismo, ésta optará por una perspectiva local, más en la línea de las primeras entregas, pero, a priori, olvidándose del Virus-T y de todos los personajes que conocíamos. Eso sí, mientras explorábamos, nos hemos topado con un cuadro de las Montañas Arklay. ¿Coincidencia? No lo creemos... Sea como fuere, el protagonista será Ethan, un hombre que se adentrará en un caserón de Dulvey (Luisiana) en busca de su esposa, Mia Winters, que ha desaparecido en extrañas circunstancias. Allí, se topará con la familia Baker, a cuyos miembros no se ha visto en la región desde hace mucho tiempo y que parecen estar llevando a cabo experimentos, y no con gaseosa, precisamente. Que sepamos por ahora, habrá cuatro miembros: Jack (el padre), Marguerite (la madre), Lucas (el hijo) y una misteriosa anciana, que podría llamarse Tía Rhody, si bien, en Capcom, nos dijeron que no diéramos tal cosa por sentada... No sabemos qué papel tendrá la niña a la que se ha podido ver en algunos artes pro-



Frente a los zombis o los ganados, esta vez, se ha querido poner el foco en los "aterradores humanos".

Esta anciana, que sólo mueve los párpados, aparecerá de súbito en algunas habitaciones. ¿Cómo?



Las llamadas telefónicas serán una parte esencial de la narrativa. ¿Quién estará al otro lado del hilo?



Las VHS coleccionables contarán historias paralelas.



LA EXPLORACIÓN no es lineal, así que habrá que consultar el mapa, y no faltarán puertas que requerirán llaves con formas de animales.



PARA GUARDAR LA PARTIDA, habrá que ir a salas donde habrá grabadoras de casetes, que harán las veces de máquinas de escribir.



LOS PUZLES nos obligarán a buscar objetos, aunque los que hemos visto por ahora eran muy fáciles, pues sólo requerían rotar cosas.



LOS BAKER serán inmortales y nos perseguirán sin descanso, tal y como lo hacía Némesis en *Resident Evil 3*.

mocionales del juego, pero tened por seguro que estará metida en el ajo.
Frente a los zombis o los ganados de siempre, esta vez, se ha querido poner el foco en los humanos, por ser, según el productor ejecutivo Jun Takeuchi, "las criaturas más aterradoras" que existen. Eso no quita que vayamos a ver criaturas y jefes finales. De hecho, nosotros ya hemos vivido tres de esos enfrentamientos. En uno de ellos tendrá protagonismo un coche, lo que nos ha dejado turulatos.

Esta entrega es una vuelta a las raíces, como decíamos, algo que se apreciará en multitud de aspectos. Para empezar, olvidaos de los niveles lineales. El juego estará ambientado en la casa de los Baker y en sus alrededores, sin indicadores que nos lleven de la mano. Tocará explorar e ir de aquí para allá, mirando el mapa y echando mano de memoria, como en los años 90. Muchas de las puertas estarán cerradas, por lo que tendremos que encontrar las llaves con las que abrirlas. Como no podía ser menos, esas llaves tendrán formas de animales, y no faltarán las ganzúas. Os va sonando, ¿no? Tendremos que revisar los entornos a conciencia e interactuar con ciertos elementos, pues habrá objetos clave que estarán muy escondidos. Eso sí, hemos notado que, a veces, se dan pistas demasiado fáciles de dónde buscar.
La exploración estará vinculada a un inventario muy limitado, de modo que convendrá cargar sólo con lo que sea imprescindible, para evitar caminatas hasta los baúles que habrá en las salas seguras. Allí, dispondremos de grabadoras de casetes para guardar la partida, algo que convendrá hacer a menudo, si no queremos tener que repetir largas secciones. Eso sí, antes de los jefes finales, sí que se generará un punto de guardado provisional. Si sois muy puristas, debéis saber que, al acabar la aventura o reservar la edición coleccionista, se podrá acceder al modo de dificultad Manicomio, en el que las casetes de guardado serán limitadas. ¿No sentís otro déjà vu?
Un aspecto que nos ha gustado mucho es que habrá coleccionables. Concretamente, habrá 32 documentos, dieciocho monedas antiguas y veinte figuras cabezonas. Sin embargo, lo que más destaca son las cintas de VHS que encontraremos por ahí y que serán jugables. Si vamos hasta un reproductor de »

Estas mejoras se podrán canjear por unas monedas que habrá desperdigadas por los entornos.

LA MANSIÓN DE LOS HORRORES

LA EDICIÓN COLECCIONISTA incluirá el juego en una caja metálica, una réplica de la mansión de los Baker, un libro de arte que repasará los veinte años de la saga, cinco litografías, un USB con forma de dedo y un DLC con algunos objetos.

El movimiento del personaje o la limitada presencia de enemigos contribuirán a reducir el ritmo de juego.



Las holoformas serán un tipo de enemigo que recordará mucho a los temibles hunters.

EL PRIMER PLATO FUERTE DE PS VR

COMPATIBLE PlayStation.VR

EL JUEGO SERÁ 100% COMPATIBLE con el visor de realidad virtual de PS4, así que podremos jugar de principio a fin con él puesto. Capcom no ha concretado por cuánto tiempo (se rumorea que doce meses), pero esta característica será una exclusiva temporal de la consola de Sony. Nosotros hemos podido experimentar ya las sensaciones que ofrece y, aunque los gráficos y la resolución se resienten, va a haber que tener un par de narices para pasarse *Resident Evil 7* con él, pues resulta muy angustioso.



PARA EVITAR MAREOS, se podrá jugar con el típico control en 360º o con uno que funcionará con golpecitos de joystick de unos 30º.



NO HABRÁ INTERFAZ ALGUNO, algo a lo que ayudará el códec, un reloj de pulsera que nos indicará las constantes vitales del protagonista.

vídeo y las insertamos, podremos jugar un pequeño fragmento que, además de profundizar en la historia de otros personajes, ofrecerá otras mecánicas de juego. Concretamente, nosotros hemos visto una secuencia en la que Mia debía huir de Marguerite con sigilo.

Habrá acción, pero con mesura, ya que se ha reducido el ritmo de juego de varias formas. Ethan es un hombre de a pie, así que se moverá con bastante lentitud. Olvidaos también de los escenarios plagados de enemigos: a menudo, estaremos solos... pero siempre con el reconcome de cuándo aparecerá algún Baker para darnos lo nuestro. Cuando eso suceda, deberemos poner pies en polvorosa, usando mobiliario de por medio, cerrando puertas o tirando de munición, aunque será un desperdicio. Ethan podrá agacharse y cubrirse con los brazos, lo que quizás nos saque de más de un apuro. Según nos comentó el productor Masachika Kawata, el juego durará quince horas, una cifra que, de ser cierta, es muy considerable. Eso sí, ya hay anunciado un pase de temporada que añadirá tres DLC a lo largo de 2017.

La primera entrega elaborada para PS4 se merecía una atención especial, así que Capcom ha creado un nuevo motor gráfico para la ocasión, el RE Engine. El acabado general será muy notable, aunque os avisamos de que no se ve tan bien como las imágenes que acompañan este reportaje, ni siquiera en PS4 Pro, que, por ahora, sólo sabemos que aprovechará el HDR para ofrecer una mejor iluminación. Lo mejor será, sin duda, la ambientación, que despertará sensaciones de un tiempo pasado, con unos efectos sonoros que contribuirán a que la inmersión sea máxima, especialmente si jugamos con PS VR, para el que algunas animaciones parecen hechas a medida. Contad con la inevitable pérdida de resolución, pero id preparando tila, porque el miedo que dará jugar con el visor va a hacer que internet se llene de vídeos de gente dando alaridos. Al tiempo...

Ya le teníamos fe desde el E3, pero, tras haberlo probado, muy mal se le tiene que dar a *Resident Evil 7: Biohazard* para no convertirse en uno de los hitos de 2017. Tiene todo lo añejo que los fans pedían y, a la vez, un aire fresco que ya nos hace hiperventilar.

HABLAMOS CON SUS CREADORES

"QUERÍAMOS EL JUEGO MÁS ATERRADOR DE LA HISTORIA"

Durante nuestra visita a las oficinas de Capcom en Osaka, pudimos hablar con parte del equipo que se está ocupando de recuperar la terrorífica identidad de *Resident Evil*.



HAJIME HORIUCHI
Diseñador jefe del juego

MORIMASA SATO
Director de escenarios

WATARU HACHASIKO
Director de Sonido

¿Qué cosas os ha permitido hacer la perspectiva subjetiva, en comparación con las entregas previas?
Hajime Horiuchi. Desde las primeras etapas del desarrollo, queríamos centrarnos en ofrecer la experiencia más aterradora de la historia. Nos dimos cuenta de que la perspectiva en primera persona era lo que necesitábamos. Cuando haces un juego en tercera persona, distancias al jugador de la acción y lo conviertes, más bien, en un espectador. En primera persona, todo está ante tus ojos y tienes que lidiar con ello por ti mismo. Ése era el camino por el que queríamos avanzar.

¿Os inspirasteis en Némesis, el principal enemigo de *Resident Evil 3*, para plantear el comportamiento de la familia Baker, en especial el de Jack?
Morimasa Sato. Sería incorrecto decir que nos inspiramos en una entrega en concreto, pero tienes razón al apuntar que los fans de la saga encontrarán similitudes con elementos previos. Para ser específico respecto a Jack, nos planteamos: "Vale, aquí tenemos este personaje. ¿Cómo hacemos que dé miedo?". Planteamos varias posibilidades y, al final, nos quedamos con que tuviera una planta ominosa y lenta, y que se acercara al jugador con diferentes tipos de armas a lo largo del juego.

¿Cuáles son las claves de la vuelta a las raíces? Porque, cuando lanzasteis *Resident Evil 6*, también dijisteis cosas en ese sentido, aunque, a la postre, parece que se quedaron sólo en el hecho de que Leon visitara un cementerio. Sin embargo, parece que, esta vez, sí habéis vuelto a los orígenes.
MS. Uno de los componentes clave del juego es la vuelta a las raíces, pero no es eso la piedra angular. Obviamente, queríamos crear algo que los fans más veteranos apreciaran, y seguro que reconocen muchas de las mecánicas, pero, para nosotros, se trataba más de tomar aspectos familiares de la saga, como la sensación de exploración, con esa mansión como escenario, la aparición repentina de cosas desde las sombras…
Queríamos coger todas esas cosas con las que está familiarizada la gente y darles un aire moderno. La premisa general del juego es ponerte en los zapatos de Ethan y enfrentarte a unos personajes en apariencia inmortales mientras buscas cómo escapar.

Ethan, el protagonista, se mueve muy lentamente, en comparación con los personajes de anteriores entregas. ¿Era eso una prioridad para recuperar la sensación continua de miedo del jugador?
HH. Es una pregunta muy buena. El ritmo de juego se ha reducido y la razón es que queríamos, incluso en los detalles más pequeños, volver a esa sensación de tensión. Si el desplazamiento fuera demasiado rápido, se perdería el componente del miedo, así que redujimos la velocidad a propósito para crear esa "tensión lenta" a la vuelta de cada esquina.

Para guardar la partida, hay que ir a las grabadoras de casetes. Sabemos que hay un modo extra, Manicomio, que se desbloquea una vez que has completado la aventura, que permite jugar con cintas limitadas, pero… ¿Por qué no lo planteasteis así para la experiencia base, como en el pasado?
MS. Como dices, las entregas antiguas tenían guardado limitado, pero los tiempos han cambiado y temíamos que esa característica pudiera generar demasiada frustración y estrés a los jugadores nuevos. Al mismo tiempo, queríamos contentar a los usuarios que quisieran ese tipo de experiencia tan dura, así que decidimos que la aventura estándar tuviera guardado infinito y dar la oportunidad a los veteranos de disfrutar de esa mayor dificultad en el modo Manicomio.

¿Qué podemos esperar de los puzles? Los que hemos visto hasta ahora, en el tramo inicial, son bastante facilones, pues sólo consisten en rotar objetos ante focos de luz. ¿Serán más difíciles en secciones más avanzadas?
HH. Sin duda, verás mucha más variedad de puzles (se ríe). Queríamos crear puzles que los fans de largo recorrido disfrutaran, así que no sólo habrá variedad, sino también dificultad.

¿Cuál ha sido la aproximación al manejo de las armas, en comparación con *Resident Evil 6*?
MS. Queríamos asegurarnos de que el jugador pudiera empatizar con Ethan todo lo posible. Dado que es una persona normal, las armas tenían que ser útiles para alguien como él. No queríamos meter nada que fuera tecnología punta o muy militar que alguien como Ethan no pudiera usar.

Hay una motosierra, precisamente. ¿Es un homenaje a *Resident Evil 4*?
MS. (se ríe) Todos los miembros del equipo estamos muy familiarizados con las anteriores entregas de *Resident Evil*. Me gustaría decir que no estamos del todo influidos con su presencia, pero, al final, sentimos que la motosierra es un arma icónica del survival horror como género, así que queríamos implementarla.

Sabemos que el desarrollo de *Resident Evil 7* empezó antes, pero, ¿os ha inspirado *P.T.* de alguna forma?
MS. Honestamente, todos le echamos un ojo desde un punto de vista de consumidores, y era una experiencia muy disfrutable. Personalmente, soy fan de la saga *Silent Hill* y, pese a ser una demo, se veía su poso. Inconscientemente, puede que haya influido en cosas de las que no nos hayamos dado ni cuenta, pero ya te digo que sólo jugamos con ella desde el punto de vista de consumidores.

¿Qué clase de modos extra podemos esperar? En el pasado, tuvimos el modo Mercenarios o el modo Asalto, pero, aquí, no tendría mucho sentido…
HH. No podemos hablar de eso (risas).

¿Es esta la vez en que el sonido ha sido más importante en la saga, al ser en primera persona? Porque hay muchos detalles, como los pasos de Jack, el sonido del teléfono… ¿Cómo de importante es el sonido para la atmósfera del juego?
Wataru Hachasiko. El sonido es increíblemente importante, y no sólo el equipo de sonido. era consciente de ello. Todo el equipo de desarrollo sentía que, sin un sonido especial, no se podía plantear esta historia.

Como complemento, ¿cuál ha sido el planteamiento para la banda sonora?
WH. Queríamos enfatizar la sensación de que el mundo donde se desarrolla el juego no es un sitio limpio. Es un lugar mohoso y sucio, hay muchas cosas podridas… Queríamos potenciar la calidad del sonido y que sonara un poco "sucio" y "ruidoso", como ese mundo. Sentimos que era una buena forma de captar la sensación de terror. Aparte, queríamos prescindir de instrumentos muy estándar y usar distintos sonidos con los que potenciar la sensación de tensión y, en ocasiones, asco.

EL TERROR DEL FUTURO

La escena indie ha sido muy importante en los últimos años para que el género del survival horror resucitara de entre los muertos y, en 2017, van a ser muchas las producciones "pequeñas" que sigan haciéndonoslo pasar mal. Además, no hay que olvidarse de otro *Resident Evil* ya anunciado...





PS4 / PS VR | RELEVO | SIN CONFIRMAR

MINDTAKER

TRAS CREAR *BABOON!*, el estudio español Relevo Videogames está desarrollando esta aventura de exploración, puzles y terror, en la que un policía tendrá que investigar un asesinato que se ha producido en una casa encantada del barrio donde creció, en la que habitan una extraña anciana y su gato. La interacción con personajes y objetos será clave, y se podrá jugar entera con PS VR.





PS4 | RED BARRELS | SIN CONFIRMAR

OUTLAST II

DE LOS INDIES QUE ESTÁN POR VENIR, éste es, con diferencia, el que más alto apunta, tras la sensación que causó la primera entrega. En esta ocasión, el protagonista será un operador de cámara llamado Blake Langermann, quien, junto a su esposa, Lynn, viajará hasta el desierto de Arizona siguiendo las pistas sobre el asesinato de una mujer embarazada. Sin embargo, su helicóptero sufrirá un accidente y, al recobrar el conocimiento, Blake descubrirá que su mujer ha desaparecido. Deberá ir en su busca por un pueblo y diversos entornos rurales donde mora una secta.
Otra vez con perspectiva subjetiva, nuestra principal herramienta será una cámara de vídeo con visión nocturna, que tendremos que alimentar con las baterías que encontremos. A priori, no dispondremos de armas, por lo que la única forma de defenderse de los enemigos será huyendo y escondiéndose. El apartado técnico será más consistente que el de la primera entrega, lo que ayudará a acentuar el componente gore, con sangre, cadáveres destripados, fosas comunes...





PS4 | MADMIND STUDIO | PRIMAVERA

AGONY

ESCAPAR DEL INFIERNO será nuestro cometido en este juego en primera persona, protagonizado por un alma atormentada sin recuerdos de su pasado. La exploración y la interacción con otras almas serán los motores de la aventura, de modo que tendremos la habilidad de controlar a otras almas y poseer a ciertos demonios, algo que será fundamental para desbloquear recuerdos y sobrevivir al incandescente fuego del averno.

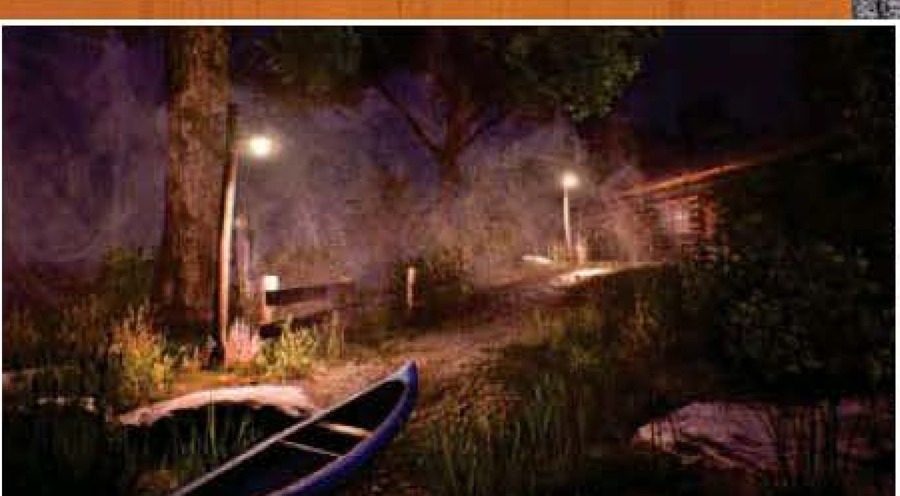


Crystal Lake será un mundo semiabierto, para que Jason y los jóvenes jueguen al "pilla-pilla".

PS4 | ILLFONIC | PRINCIPIOS DE 2017

VIERNES 13

UNA DE LAS SAGAS DE TERROR MÁS ICÓNICAS DEL CINE tendrá una adaptación en forma de videojuego en tercera persona. De primeras, ofrecerá multijugador asimétrico de uno contra siete, de modo que uno de los jugadores controlará al asesino Jason Voorhees y los demás serán los adolescentes que tendrán que huir de él (correr consumirá stamina), ya sea cooperando o por libre, en una recreación semiabierta de Crystal Lake. Más adelante, en verano, está previsto lanzar una actualización gratuita que añadirá un modo para un jugador, con misiones en las que encarnaremos a Jason. El juego, creado con Unreal Engine 4, será fiel a las películas, especialmente con la crudeza y la variedad de las muertes. Jason, que tendrá varios diseños "oficiales" y otros dos inéditos, podrá estampar la cara de los jóvenes contra un árbol, sacarles el corazón, ahogarlos en un saco de dormir... Al final de cada partida, veremos un "tráiler" con los mejores momentos.

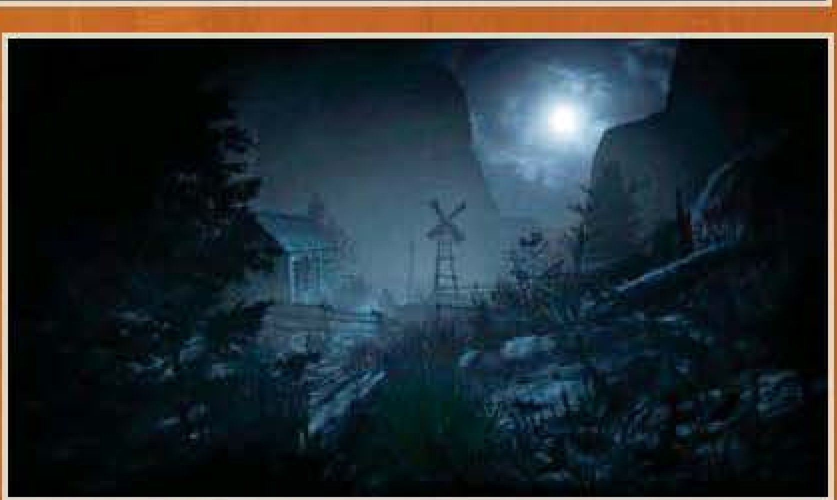






Huir por un maizal será toda una experiencia, pues las plantas taparán los peligros que habrá...







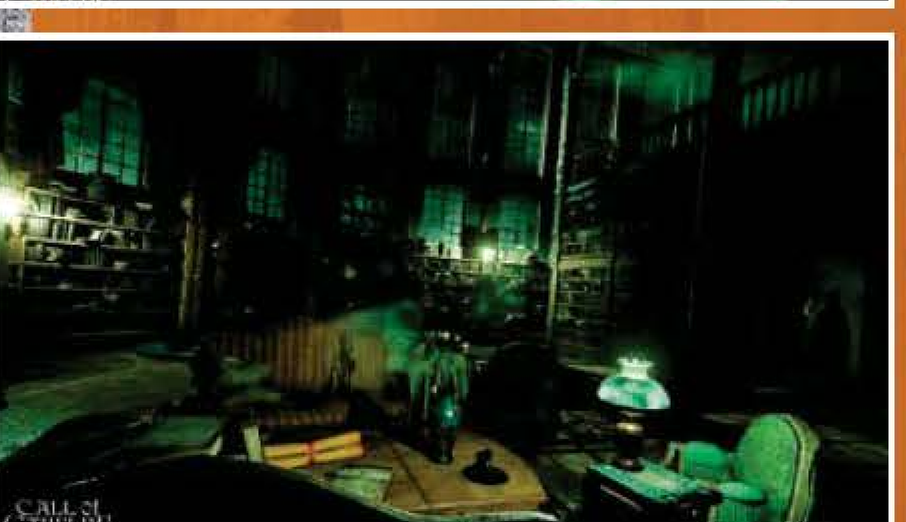


PS4 | THE FARM 51 | PRIMAVERA

GET EVEN

ESTE PROYECTO VIENE DE MUY LEJOS, pero está ya casi listo. Con un desarrollo en primera persona, conoceremos la surrealista historia de Cole Black, un hombre que despertará en un manicomio abandonado, con el único recuerdo de que tiene que rescatar a una chica que lleva una bomba adosada a su cuerpo. Contaremos con una pistola y un móvil, que servirá como mapa, para alumbrar o para realizar escaneos.





PS4 | CYANIDE STUDIO | 2017

CALL OF CTHULHU

LOS FAMOSOS MITOS DE CTHULHU, a los que dio pie un relato de H.P. Lovecraft y que también han derivado en un juego de rol de mesa, van a llegar a PlayStation 4 a lo largo del próximo año de la mano del estudio francés Cyanide, que os sonará por ser el responsable de los juegos oficiales del Tour de Francia. Esta aventura estará protagonizada por Edward Pierce, un detective privado que tendrá que investigar la muerte de una mujer y de toda su familia en una oscura isla. El componente de terror psicológico será muy marcado, de modo que la línea entre lo real y lo ilusorio será tan difusa que nos hará dudar. La locura estará a flor de piel.
El desarrollo combinará mecánicas roleras con investigación y sigilo. Así, Edward Pierce tendrá que investigar un mundo muy recargado mientras, en la sombra, el "Gran Soñador" Cthulhu prepara su temible despertar.



El estudio francés Cyanide sustituyó a Frogwares en el desarrollo de *Call of Cthulhu*.



PS4 | CAPCOM | SIN CONFIRMAR

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

ANTES DE ANUNCIAR *RESIDENT EVIL 7*, Capcom confirmó que está trabajando en un remake de la segunda entrega numerada, una de las más queridas por los fans. Por ahora, se desconoce por qué estilo se apostará. ¿Se mantendrán las cámaras fijas? ¿Se añadirán nuevas áreas? Lo único que parece seguro es que volveremos a meternos en la piel de Leon S. Kennedy y Claire Redfield en la famosa comisaría de policía.

EL TERROR DEL PRESENTE

PS4 cuenta ya con un extenso catálogo y, en él, el terror tiene un peso muy destacado, con superproducciones, juegos indies y remasterizaciones de algunos clásicos. Mientras se hace hambre para *Resident Evil 7*, hay mucho que echarse a la boca.



PS4 | 4A GAMES | 21,95 €

METRO REDUX

ESTE PACK REMASTERIZADO incluye dos shooters de culto de la pasada generación, como fueron *Metro 2033* (que no salió para PlayStation 3) y *Metro: Last Light*. Inspirados en las novelas de Dmitry Glukhovsky, ambos se ambientan en un Moscú postnuclear, especialmente en los túneles del suburbano, en cuya oscuridad moran espantosas criaturas. Recientemente, se ha rumoreado que ya hay una secuela en camino.



PS4 | FRICTIONAL GAMES | 28,49 €

SOMA

EN LAS PROFUNDIDADES MARINAS, aguarda un oscuro mundo de ciencia ficción, con la forma de un centro de investigación llamado Pathos-II, en el que los robots asesinos, los sustos y la tensión están a la orden del día. Protagonizada por un hombre llamado Simon Jarrett, esta aventura apuesta por los puzles y el sigilo en primera persona. El argumento presenta algunas decisiones morales y deja una duración de diez horas.



PS4 | RED BARRELS | 18,99 €

OUTLAST

UNO DE LOS SURVIVALS MÁS ACLAMADOS de los últimos años nos lleva hasta el manicomio de Mount Massive. Allí, en primera persona, el periodista Miles Upshur ha de investigar lo que sucedió, armado únicamente con un móvil que le proporciona visión nocturna... siempre que tenga pilas para alimentarlo. Es corto, pero sus sustos y sus puzles merecen mucho la pena.





PS4 | SEGA | 29,95 €

ALIEN ISOLATION

THE CREATIVE ASSEMBLY, un estudio que era más conocido por saga de estrategia para PC *Total War*, se sacó de la chistera uno de los mejores survival horror de los últimos años, con el imaginario de "Alien", la mítica película de Ridley Scott de 1979, como trasfondo. El juego nos pone en la piel de Amanda Ripley, que acude a la estación espacial Sevastopol para dar con el archivo de comunicación de la Nostromo, una posible pista para encontrar a su madre, la teniente Ellen Ripley.
Aunque hay algunas armas, el juego lo apuesta todo al sigilo y nos tiene en tensión de principio a fin. El temible xenomorfo, al que no se puede matar, nos persigue continuamente y debemos mantenernos alejados de él, ocultándonos en cualquier sitio que se preste a ello. El guardado de la partida es manual y sólo se puede realizar en ciertos puntos, por lo que hay que andarse con mucho ojo, si no se quiere tener que repetir largas secciones. Por si fuera poco, dura la friolera de casi veinte horas.

PS4 | CAPCOM | 19,95 €

RESIDENT EVIL 4 HD

LANZADA HACE MESES EN DIGITAL, esta remasterización acaba de llegar también en formato físico. Cuando se lanzó en 2005, fue una auténtica revolución para la saga *Resident Evil*, al cambiar las perspectivas fijas de siempre por una cámara al hombro y abrir un poco la mano a la acción. Los gráficos eran tan bestias que, hoy en día, con un simple filtro de alta definición, siguen muy vigentes. El protagonista es Leon S. Kennedy, que se adentra en la España profunda para rescatar a la hija del presidente de Estados Unidos. ¿Quién no recuerda a los míticos ganados y su "español"?



PS4 | CAPCOM | 24,95 €

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

ESTA DOBLE REMASTERIZACIÓN incluye el remake del primer *Resident Evil* y la precuela *Resident Evil 0*, que, hasta hace dos años, fueron exclusivos de Gamecube. Si la séptima entrega va a ser una vuelta a las raíces, éste puede ser un gran momento para revisitar estas dos aventuras, que siguen las mismas mecánicas, pero con ciertas particularidades. En *RE1*, podemos manejar a Chris Redfield o a Jill Valentine, quienes deben adentrarse en la Mansión Spencer. La exploración no lineal, la escasez de munición, los puzles, los sustos o el guardado manual nos mantienen en continua tensión, con unos jefes finales de órdago. El enfoque de *RE0* es similar, pero cuenta con dos protagonistas simultáneos, Rebecca Chambers y Billy Coen, entre los que tenemos que cambiar a menudo para resolver diferentes puzles.





PS4 | BETHESDA | 19,95 €

THE EVIL WITHIN





DIRIGIDO POR SHINJI MIKAMI, este survival horror tiene mucho de sucesor espiritual de *Resident Evil 4*. De hecho, hay más de un guiño a la saga de Capcom, en la que el diseñador japonés fue una pieza fundamental. El juego está protagonizado por Sebastián Castellanos, un policía que se adentra en un manicomio y que, pronto, se ve inmerso en una historia de demencia.
El planteamiento general es el de un shooter en tercera persona, pero con un tono muy oscuro, escasez de munición y más de un susto, por culpa de enemigos como una suerte de espectro llamado Ruvik y un guardián con una caja fuerte por cabeza. En líneas generales, la dificultad es bastante elevada y a menudo hay que tirar de ensayo y error para superar algunas secciones. Para el apartado técnico, se optó por añadir unas polémicas franjas negras, para asemejarlo a una película, aunque, a posteriori, llegó una actualización que permite eliminarlas.





PS4 | CAPCOM | 29,95 €

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

ENTRE LOS MUCHOS EXPERIMENTOS que ha hecho Capcom en los últimos años con su saga estrella, estuvo este spin-off, que se publicó en formato episódico, para, a posteriori, contar con una versión física con todos los capítulos. La historia presenta dos arcos argumentales diferenciados, con la peculiaridad de que cada uno cuenta con dos personajes, entre los que podemos intercambiar. Por un lado, está el de Claire Redfield y Moira Burton; por otro, el de Barry Burton y Natalia Korda. Claire y Barry cuentan con un manejo familiar, pero las indefensas Moira y Natalia tienen otro enfoque, ya que una sólo cuenta con una linterna y la otra es una niña que ve cosas. El desarrollo es muy entretenido, y está el modo Asalto, que permite afrontar hordas de enemigos en cooperativo local y online.





PS4 | TECHLAND | 44,95 €

DYING LIGHT

LOS CREADORES DE *DEAD ISLAND* le dieron una importante vuelta de tuerca a su visión de la temática zombi para plantear esta nueva IP, mucho más completa. Se mantienen la perspectiva en primera persona y el cooperativo para cuatro jugadores, en un enorme mundo abierto, aunque también cuenta con la opción para que un jugador encarne a un enemigo, en el modo "Be the Zombie".
El juego tiene dos particularidades que lo hacen especial. La primera es que, al caer la noche, los zombis se vuelven mucho más violentos y veloces, por lo que toca correr y ponerse a salvo. La segunda es que el movimiento por el entorno está asociado a mecánicas de parkour que funcionan realmente bien, al más puro estilo *Mirror's Edge*. Además, si se adquiere la edición mejorada, que incluye todos los DLC, en especial *The Following*, hay vehículos manejables. Hizo menos ruido del que debería, lanzándose primero en formato digital, pero es un survival como la copa de un pino.



PS4 | UBISOFT | 9,95 €

ZOMBI

ESTA ADAPTACIÓN DEL JUEGO DE WII U nos traslada a un Londres infestado de zombis, con un desarrollo en primera persona. Podemos defendernos de ellos con armas de fuego y cuerpo a cuerpo, pero la mayor peculiaridad es que, si morimos, pasamos a controlar a otro personaje y perdemos todo el equipo... Para recuperarlo, hay que ir a por el zombi en el que se haya convertido el que fuera nuestro personaje y darle leña.



PS4 | FRICTIONAL GAMES | 28,49 €

AMNESIA COLLECTION

ESTA COLECCIÓN, que se acaba de lanzar en PS4, incluye los tres títulos de la saga *Amnesia*, que tuvieron una gran acogida en PC. Se trata de *The Dark Descent*, *Justine* y *A Machine for Pigs*. Cada uno ofrece un enfoque de survival horror distinto (sigilo, puzles y narrativa), pero, sin duda, el más destacado es el primero, que nos lleva a un castillo abandonado, donde, sin armas, tendremos que procurar no perder la cordura.



PS VR | TANGENTLEMEN | 19,95 €

HERE THEY LIE

PLAYSTATION VR promete ser un importante caldo de cultivo para el género del survival horror. De momento, y a la espera de *Resident Evil 7*, la única experiencia que incide claramente en la idea es ésta, aunque ha resultado ser un poco fallida, sobre todo por lo mucho que marea. Se trata de una aventura surrealista en blanco y negro, en la que debemos buscar a una extraña mujer.



Los distritos tecnológicos de Tokio y Osaka estarán recreados al detalle, con su corazón de neón.

RENACIMIENTO OCHENTERO

YAKUZA 0 ZERO

PS4 | SEGA | AVENTURA | 24 DE ENERO

Hubo un tiempo en que Kazuma Kiryu y Goro Majima, dos de los miembros más importantes de la mafia japonesa, aún no eran nadie, pero estamos a punto de saber cómo pasaron a ser el Dragón de Dojima y el Perro Loco de Shimano.

Si tuviéramos que destacar una saga como la más infravalorada de la última década, no tendríamos ninguna duda: *Yakuza*. Allá por 2006, la saga de mafiosos de Sega dio el salto a las PS2 occidentales, pero el descalabro fue estruendoso, y eso que la compañía se preocupó por doblar las voces al inglés y traducir los subtítulos a distintos idiomas, entre ellos el castellano. Desde entonces, los fans que sí supieron reconocerle sus infinitos méritos han tenido que llorarle a Sega para que cada nueva entrega desembarcara en el Oeste. Más o menos, todas las entregas canónicas fueron llegando con una demora razonable de un año (los spin-offs de PSP y los de ambientación feudal no los olimos), pero, con *Yakuza 5*, se temió de verdad por el futuro occidental de la serie. Acabó llegando a PS3 con tres años de retraso y sólo en formato digital, en un momento en que PS4 era ya la reina indiscutible.
Sin embargo, con el cambio generacional, Sega se ha puesto las pilas y va a hacer otra intentona en estos lares. Ya sabíamos que *Yakuza 0* estaba previsto para el 24 de enero, pero aún no se sabía nada de *Yakuza Kiwami* y *Yakuza 6*... hasta la PlayStation Experience. Allí, contra todo pronóstico y sin necesidad aún de ver cómo funciona la precuela, se anunció que ambos títulos llegarán a estas tierras, en verano de 2017 y a principios de 2018, respectivamente. Es un movimiento inteligente, pues, cronológicamente, *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* son ideales para introducirse en la saga. El primero es una precuela y el segundo es un remake de la primera entrega de la saga, así que se pueden disfrutar sin necesidad de haber jugado a los anteriores. Encima, los tres títulos llegarán en formato físico. ¿Y no será demasiado empacho tener tres entregas en poco más de un año? A priori, no, porque, más allá de las geniales mecánicas, la saga se caracteriza por unos argumentos sensacionales. Eso sí, por lo pronto, *Yakuza 0* tendrá voces en japonés y textos en inglés.

Centrándonos ya en el inminente *Yakuza 0*, su escala será más reducida que la del gigantesco *Yakuza 5*, que tuvo cinco personajes jugables y cinco ciudades. En esta ocasión, los protagonistas se- »

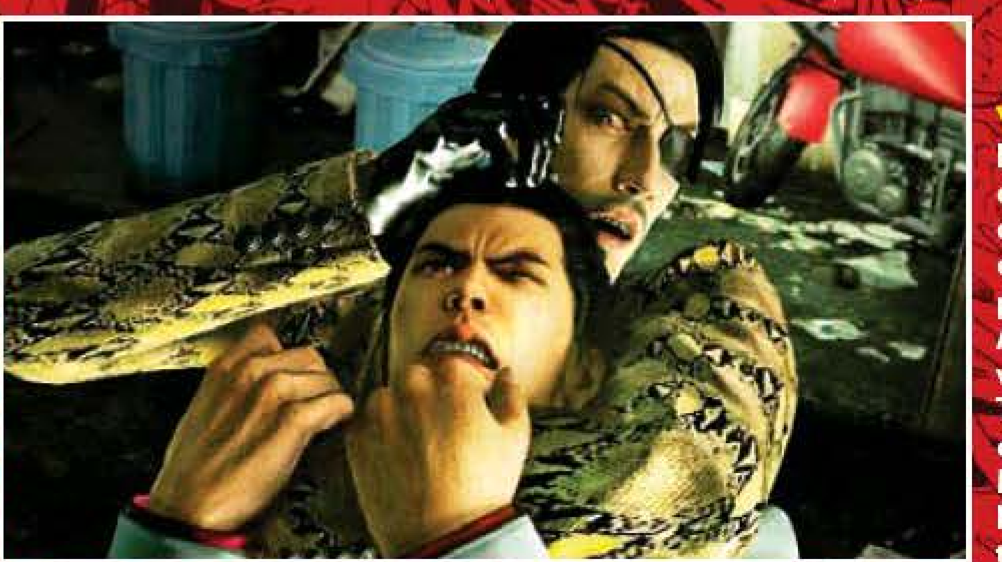
Yakuza 0 es la primera entrega que se lanza en PS4, es una precuela y tendrá edición física, por lo que es ideal para iniciarse en la saga.

Goro Majima, con su habitual desenfado, tendrá técnicas de break dance en su repertorio.

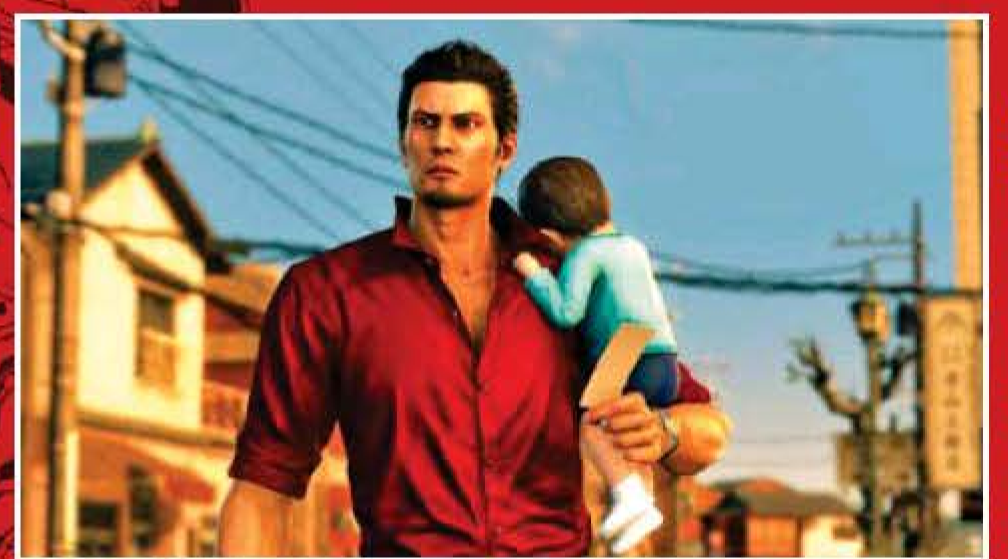
Habrá más de una veintena de personajes que tendrán algo que decir en la cuidadísima historia.

A CONTRACORRIENTE

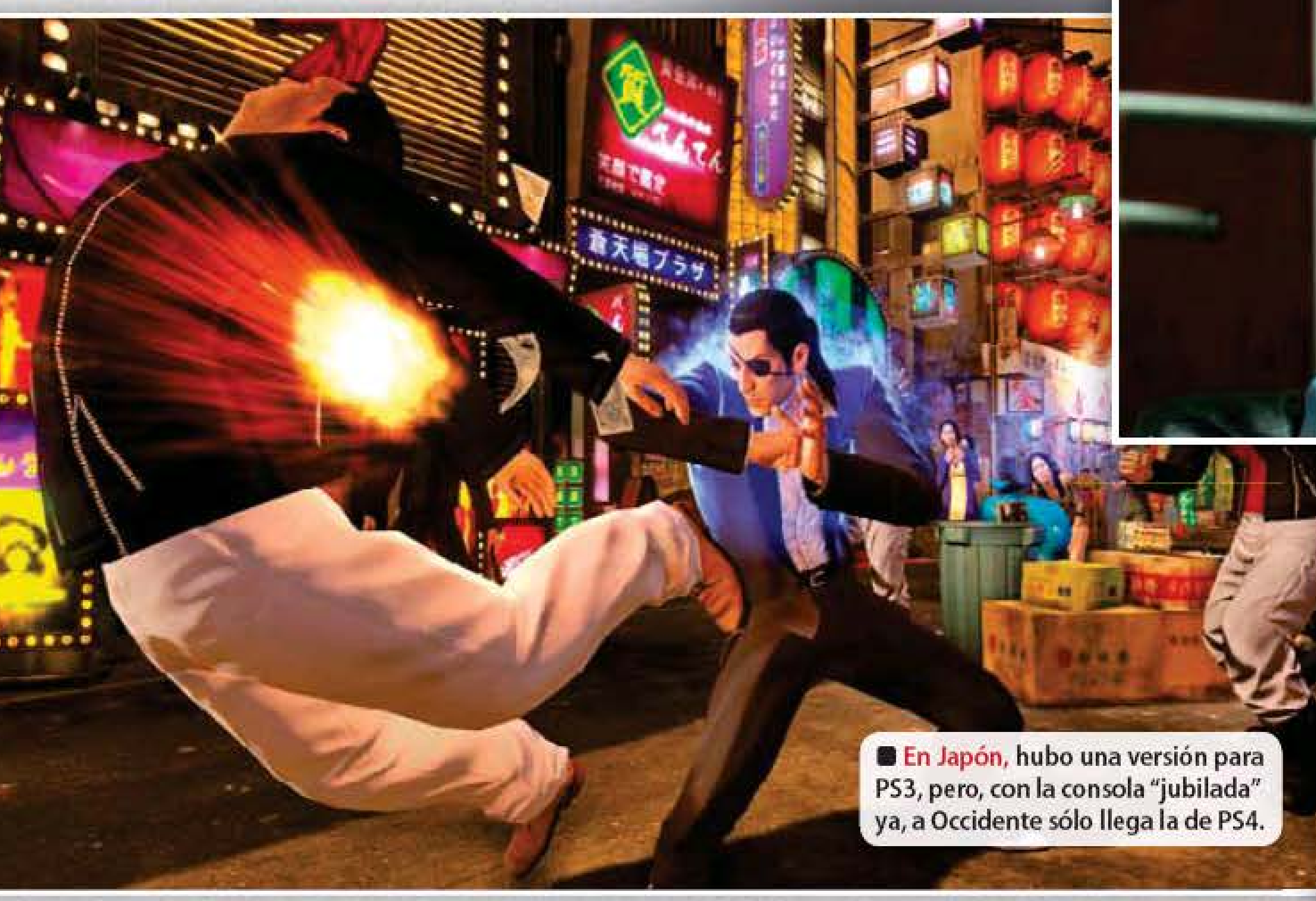
EN EL PASADO, era habitual que las consolas y los juegos salieran mucho antes en Japón, pero, con la globalización, esa tendencia ya no es lo normal... salvo para la saga *Yakuza*. En Occidente, tenemos que esperar más de un año para tener cada nueva entrega, pero, por suerte, ya sabemos que las dos próximas sí nos llegarán.



YAKUZA KIWAMI. Es un remake total del juego original de PS2, que salió en enero de 2016 para PS3 y PS4. Aquí, llegará en verano, sólo a PS4. Tiene novedades, como la de que Majima aborde a Kazuma en todo tipo de lugares.



YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE. Es la primera entrega exclusiva de PS4 y, a diferencia de las entregas recientes, vuelve a estar protagonizada sólo por Kazuma Kiryu. Acaba de salir en Japón y llegará a principios de 2018 a Europa.



En Japón, hubo una versión para PS3, pero, con la consola "jubilada" ya, a Occidente sólo llega la de PS4.



RAMEN DE MINIJUEGOS

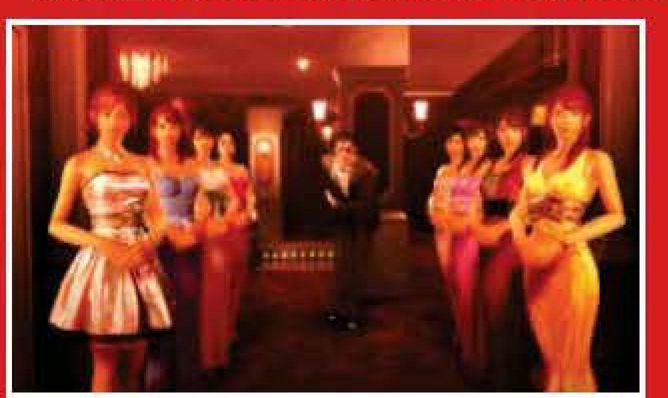
LA SAGA *YAKUZA* cuenta con una variedad de minijuegos que no tiene parangón en la industria. No sólo eso: casi todos tienen una calidad y una profundidad que ya quisieran muchos títulos para sí. Sin duda, el legado de Sega, que ha desarrollado todo tipo de juegos a lo largo de su historia, ayuda a que el equipo de desarrollo se maneje con infinidad



RECREATIVAS. Habrá cuatro máquinas míticas de Sega: *Space Harrier*, *OutRun*, *Super Hang-On* y *Fantasy Zone*.



BAILE. Los clubes nocturnos serán ideales para mover el esqueleto, con combinaciones de botones que nos dejarán baldados.



CHICAS. Con Majima, habrá que elegir a las féminas que atenderán a los clientes en su cabaret, y no faltarán las "citas a la japonesa".



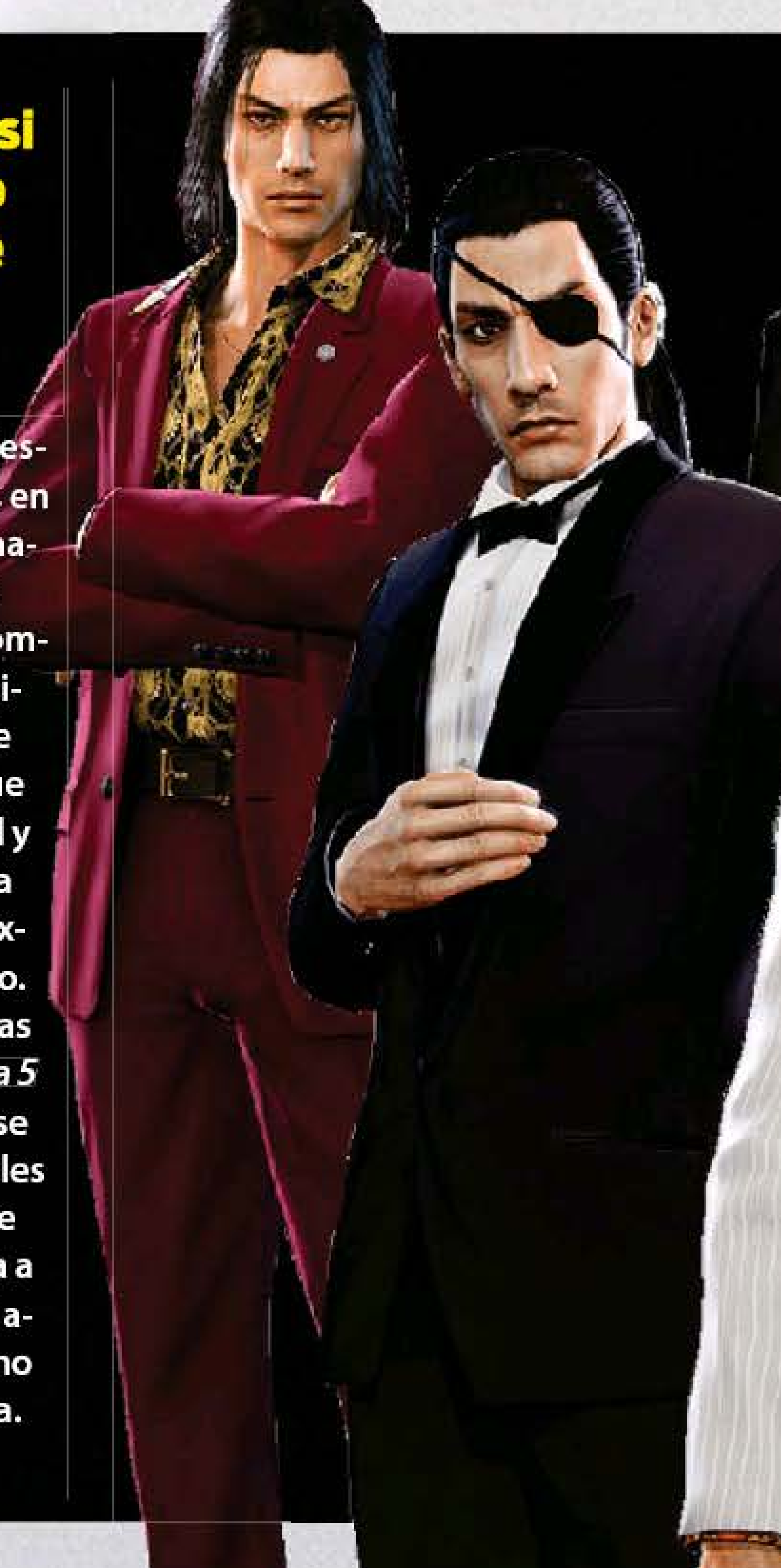
APUESTAS. Los juegos de azar tendrán una gran presencia, como el mahjong, el shogi o los dados. También habrá ruletas o dardos.

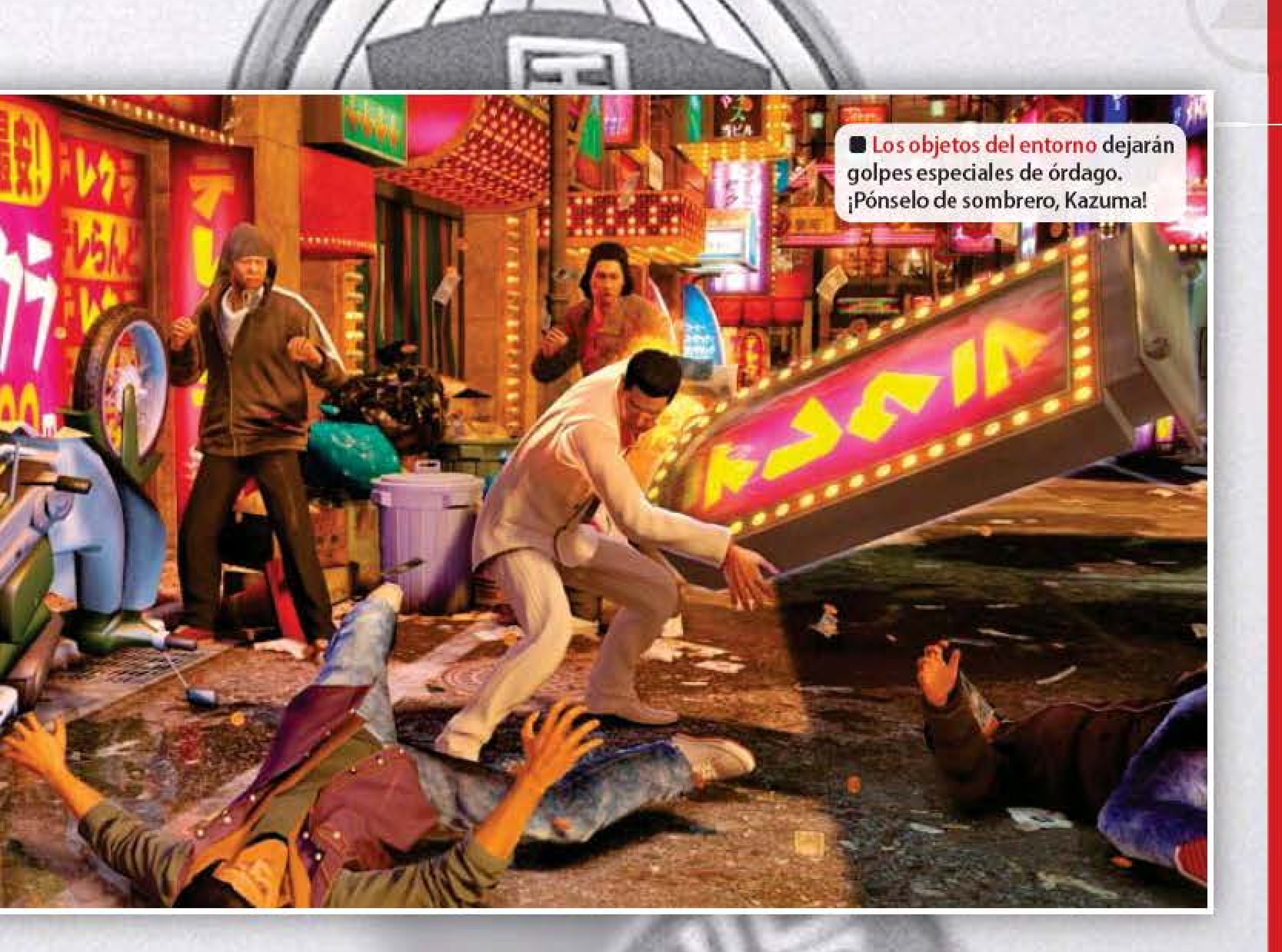
rán dos: el sempiterno Kazuma Kiryu y Goro Majima, a quien hasta ahora sólo habíamos podido controlar en el spin-off de zombis *Dead Souls*. También serán dos las ciudades: Kamurocho y Sotenbori, que serán fieles recreaciones de los barrios de Kabukicho (Tokio) y Dotonbori (Osaka).

Casi todas las entregas de la saga han ofrecido historias de película, y ésta no será menos. Por un lado, Kazuma, con veinte años, será incriminado por un asesinato que no ha cometido, tras un error en el cobro de una deuda, así que tendrá que defender su honor ante la yakuza, así como el de su padre adoptivo, Shintaro Kazama. Por otro lado, Goro Majima, con veinticuatro años y ya tuerto, será puesto al frente de un club nocturno, con el reto de que amase dinero para poder recuperar su condición de yakuza, que le ha sido arrebatada por su pasado transgresor. Sin embargo, su éxito será tal que sus jefes decidirán hacerle una prueba de lealtad más seria, en la que habrá sangre. Preparaos para unas cuantas horas de vídeos por las que desfilarán una veintena de personajes que ya quisieran para sí muchas sagas, a cada cual más carismático.

A grandes rasgos, *Yakuza 0* será un sandbox, pero sin vehículos. Podremos explorar libremente Kamurocho, con Kazuma, y Sotenbori, con Majima, de modo que podremos hablar con muchos de los viandantes que veamos y entrar en multitud de establecimientos. La acción tendrá un papel muy destacado, con peleas al más puro estilo beat'em up, en las que habrá que derribar a pandillas multitudinarias y a jefazos mafiosos que serán muy duros de pelar. Cada protagonista tendrá tres estilos de combate, basados en el equilibrio, la fuerza o la velocidad. Por ejemplo, Kazuma tendrá un modo que le permitirá coger objetos del entorno, mientras que Majima tendrá uno basado en un bate de béisbol y otro construido sobre movimientos de baile. Para mejorar las habilidades, ya no habrá puntos de experiencia, sino que tendremos que invertir dinero. Por lo general, la historia de casi todas las entregas de *Yakuza* suele durar veinte horas o más (*Yakuza 5* duraba la friolera de 40), así que esperamos que se mantenga la tendencia. Entre las tareas principales de Kazuma, estará la de enfrentarse a agencias de cobros, mientras que Majima deberá plantar cara a otros clubes nocturnos, para lo cual tendrá que hacer el cásting de sus chicas de compañías, así como adoctrinarlas. Sí, todo es tan japonés como suena. Además, habrá cerca de 100 submisiones.

Exploración libre por un Japón casi real, combates al más puro estilo beat'em up, minijuegos, horas de escenas de vídeo... Lo que hace *Yakuza* no lo hace nadie más.





Los objetos del entorno dejarán golpes especiales de órdago. ¡Pónselo de sombrero, Kazuma!

de mecánicas. Tanto Kamurocho como Sotenbori estarán repletas de actividades secundarias. Se han perdido algunas de las que había en *Yakuza 5*, como la conducción de un taxi o la caza, ya que hay menos localizaciones, pero volverán muchas de las ya famosas (béisbol, luchas en el coliseo, karaoke, billar) y harán su debut otras nuevas. Preparaos para disfrutar de un circo de variedades sin igual.



SCALEXTRIC. ¿Quién no soñaba de pequeño con tener uno de estos caros circuitos? Id preparando el gatillo del mando para acelerar vuestro coche.



LOCURAS. Pesca, batallas de gatas, llamadas a la línea caliente... *Yakuza 0* es un juego que se ríe de sí mismo, pero lo hace con una hipnotizante seriedad.



Sin embargo, la palma se la llevarán las decenas de minijuegos. Lejos de ser pruebas hechas a la carrera, cada una tendrá sus propias mecánicas y su profundidad. Por encima de todo, destacará el Club Sega, un salón recreativo donde podremos gastarnos los yenes en juegazos clásicos de Sega, así como probar suerte en las típicas máquinas de sacar peluches con un gancho. Pero habrá mucho más: tirar bolos, batear, cantar, bailar, jugar a las cartas, darle al taco de billar... *Yakuza 0* será la locura máxima.

Ryu Ga Gotoku Studio lleva muchos años usando el mismo motor gráfico (no olvidemos que *Yakuza 0* también salió en PS3 en Japón), pero lo cierto es que sigue dando la talla. Las escenas de vídeo serán dignas de una película y, aunque a nosotros nos cueste apreciarlo, las interpretaciones de los actores de voz japoneses serán fantásticas. Al margen de eso, jugar a esta aventura será como viajar al Japón de los años 80. Las recreaciones de Kabukicho y Dotonbori son para quitarse el sombrero y, a poco que seáis fans de la cultura japonesa, quedaréis extasiados con todo lo que hay.

Con *Yakuza 5*, Sega eligió una fecha y un formato malos, pero esta nueva entrega lo tiene todo para poner a la saga en el buen camino (debuta en PS4, es una precuela y sale en físico). Con ella y los futuros *Kiwami* y *Yakuza 6*, ojalá la saga se gane el reconocimiento general que siempre se ha merecido.

MAFIOSOS CON MUCHA CLASE

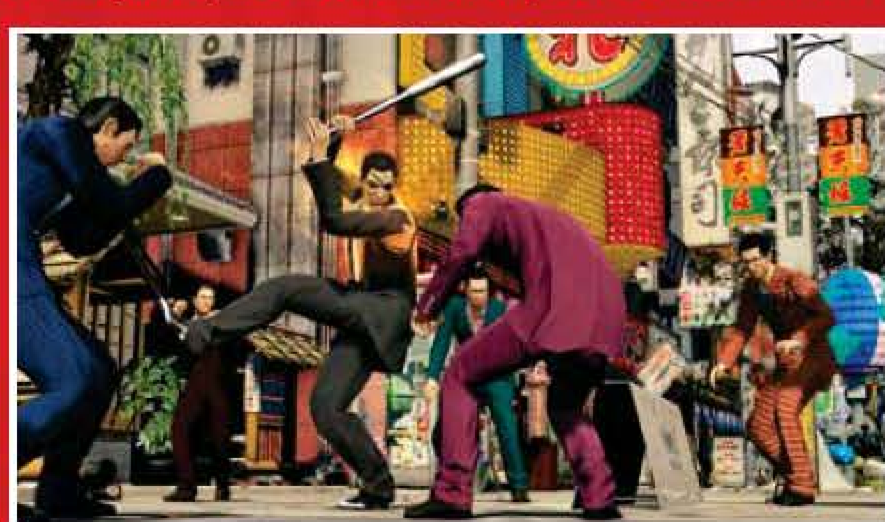
ESTA ENTREGA CONSERVA TODA LA FILOSOFÍA de las anteriores, pero la ambientación en los años 80 le da un nuevo aire a todo el conjunto, desde el plantel de los personajes hasta la ambientación. Al ser una precuela, es un juego ideal para iniciarse en la saga, pero a su vez los veteranos disfrutarán de los orígenes de personajes con los que ya están familiarizados o con el conflictivo proceso por el que se llevó a cabo la construcción de la Torre del Milenio. El hecho de que se ambiente dos décadas antes que las otras entregas hará que los escenarios se perciban distintos, a lo que hay que añadir que no estará presente Haruka, la hija adoptiva de Kazuma Kiryu, pues, en 1988, ni siquiera había nacido.



JUVENTUD. Kazuma aún no habrá estado en la cárcel, así que su forma de ser no será la misma; tampoco la de Majima, que aún no estará tan tarado como en el resto de capítulos de la serie.



LUCES DE NEÓN. Los dos enclaves principales, Kamurocho y Sotenbori, son de sobra conocidos, pero su apariencia será algo distinta, tanto por el urbanismo como por los carteles luminosos.



COMBATES. Cada personaje contará con tres estilos de lucha, entre los que se podrá cambiar en todo momento. Es una novedad para compensar que haya menos personajes jugables.



VIEJOS CONOCIDOS. Ya en 1988, Kiryu y Majima trataban con muchos de los que serían sus allegados en el futuro, así que veremos a Reina, Nishiki, Komaki... ¿Aparecerá Daigo Dojima?



¿MERECE LA PENA COMPRAR UNA PS4 PRO SI NO TENGO UNA TELE 4K?

La resolución Ultra HD es el principal reclamo de PS4 Pro, pero la consola también ofrece ventajas en televisores Full HD. ¿Queréis conocerlas a fondo?

El pasado mes os ofrecimos un completo reportaje en el que os explicamos cómo se comporta PS4 Pro en televisores Ultra HD HDR, en las que, en resumen, es posible disfrutar de títulos de PS4 a resolución 4K y, si el juego es compatible, aprovechando las mejoras de contraste que proporciona el "High Dynamic Range" (HDR). Pero, ¿qué sucede si la televisión que utilizamos para jugar es Full HD? ¿Aporta PS4 Pro ventajas destacables respecto al modelo "normal" en este caso? ¡Vamos a comprobarlo!

Afinando el ojo "a ciegas"

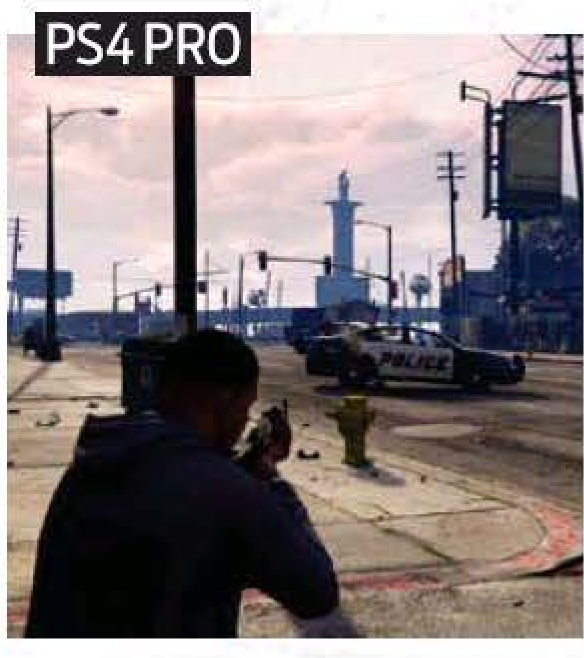
Como seguro sabéis, PS4 Pro está dotada de una mayor potencia que, en el caso de la GPU, dobla a la de las PS4 "base" o Slim. Gracias a esto, la consola es capaz de reproducir juegos en resolución 4K o introducir algunas mejoras técnicas, siempre y cuando el título en cuestión esté preparado para ello, ya sea desde su lanzamiento o través de un parche de actualización gratuito, y la forma en la que se aprovecha esta potencia extra depende siempre de cada desarrollador, al que igual que la decisión de actualizar o no sus juegos para ello. De no hacerlo, el juego funcionará, pero su rendimiento será idéntico. Para comprobar las diferencias de calidad gráfica y de rendimiento de los distintos juegos "mejorados para Pro" hemos elegido una Sony KDL49WD750BAEP, una televisión Full HD con un panel de 49" y tecnología LED. En ella hemos conectado una PS4 de lanzamiento y una PS4 Pro a dos entradas HDMI diferentes, pero que han sido configuradas con exactamente los mismos ajustes de visionado. Además de nuestro ojo "experto", hemos contado con la colaboración de una voluntaria que ha probado todos los títulos, incluidos los de PS VR, "a ciegas", es decir, sin saber en cada momento en »

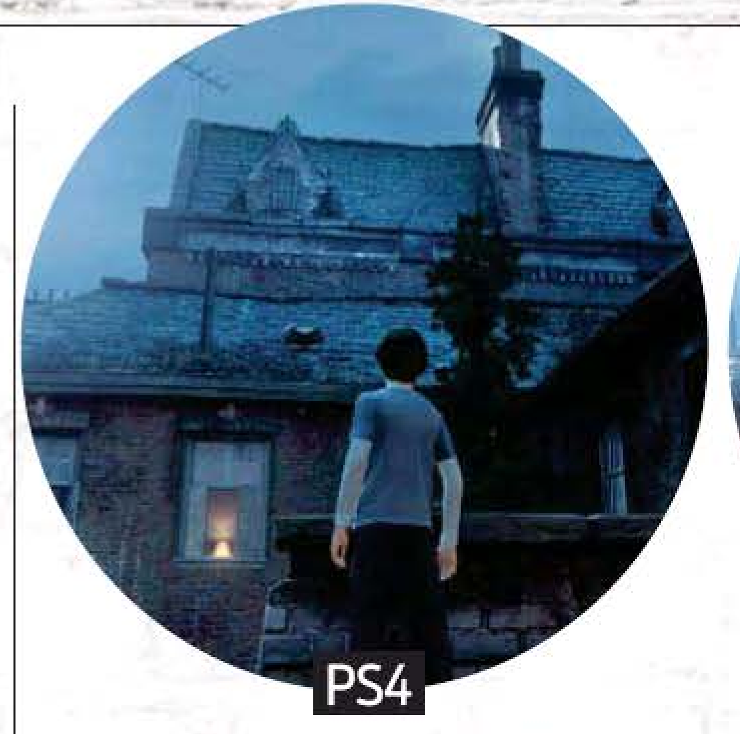
GTA V

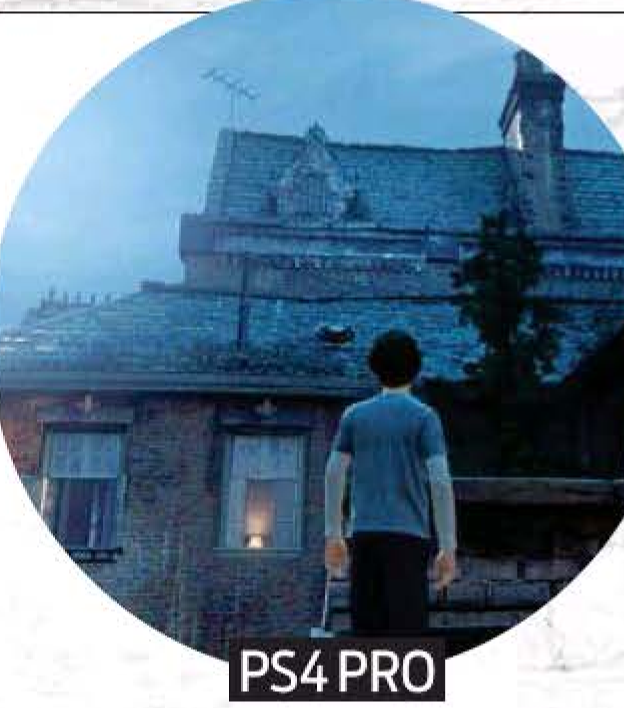
AVENTURA DE ACCIÓN ROCKSTAR 69,99 €

Grand Theft Auto V no ha recibido parche de actualización a PS4 Pro, por lo que su aspecto y rendimiento respecto a PS4 "base" es idéntico, en especial si lo vemos en una TV Full HD. Y es que, a la hora de ejecutar juegos no mejorados específicamente para ella, PS4 Pro "desactiva" parte de su potencia extra, equiparándola a las otras versiones de la consola, como la Slim. Esta situación se repite con el resto del catálogo de PS4 en la misma situación, o lo que es lo mismo, que los títulos "antiguos" que no han sido actualizados son compatibles en su totalidad con PS4 Pro, pero no muestran ninguna mejora evidente a la hora de mostrarse en la pantalla.









UNCHARTED 4

AVENTURA DE ACCIÓN NAUGHTY DOG 59,99€

Las mejoras que proporciona los parches de actualización a la imagen en PS4 Pro dependen mucho de cómo estaba diseñado y optimizado cada título originalmente. Por ejemplo, *Uncharted 4*, que ya lucía espectacular en PS4, no muestra una mejora demasiado tangible si lo ejecutamos en PS4 Pro y una TV Full HD, aunque sí se percibe un ligero aumento del suavizado de ciertas texturas, en especial la de algunos bordes. Además, el juego goza de unos menores tiempos de carga, que en ocasiones son de hasta 10 segundos más rápidos. Por contra, el aumento de resolución hace que (en contadas ocasiones, eso sí) las ralentizaciones sean algo más acusadas.

MAFIA III

AVENTURA DE ACCIÓN 2K GAMES 69,99 €

Tras la salida de su actualización para incorporar mejoras en PS4 Pro, *Mafia III* es un gran ejemplo de cómo la calidad gráfica puede subir de nivel cuando jugamos al mismo juego en la nueva consola de Sony. Además de una mayor definición, la aventura de Lincoln Clay presenta en esta versión unas texturas de mejor calidad, una iluminación más trabajada y un aumento en la estabilidad del rendimiento del motor gráfico. Desde luego, las diferencias no son determinantes, ni parece "otro juego" "totalmente nuevo", pero en este caso sí que se aprecian a simple vista, también en una Televisión Full HD, lo que aporta un plus de calidad a los que aún no hayan disfrutado del "sandbox" desarrollado por Hangar 13.





PS4



THE LAST OF US

AVENTURA DE ACCIÓN SONY 39,99 €

La remasterización de *The Last of Us* da un paso al frente gracias a PS4 Pro y, tras la actualización del juego, la consola permite ejecutarlo en nuevo modo, denominado 4K/30 fps. Si lo seleccionamos, la resolución nativa aumenta exponencialmente y, de nuevo, gracias al super-sampling la definición se incrementa cuando lo jugamos en una televisión Full HD, algo que se hace particularmente visible en los fondos lejanos o en los bordes de ciertos elementos. A su vez, el juego también nos permite seleccionar un modo a 1800 p y 60 fps, en el que la fluidez es mucho mayor.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

AVENTURA DE ACCIÓN SQUARE ENIX 19,99 €

Si en PS4 "base" *Deus Ex Mankind Divided* corre a 1080 p, en PS4 Pro el juego lo hace a una resolución mucho mayor de forma nativa, por lo que gracias al super-sampling, una técnica que reescala de resoluciones superiores a 1920 x 1080 (el máximo permitido por las TV Full HD) el resultado final es una imagen más "limpia" y que da la sensación de tener un pronunciado antialiasing, o suavizado. Además. Square Enix ha introducido otras mejoras exclusivas para PS4 Pro, como mejores efectos de iluminación y reflejos más realistas, lo que hace que la calidad gráfica de esta versión se sitúe por encima... Eso sí, a costa de alguna ralentización puntual de más.





SONY PS4

PS4 Pro es compatible con todo el catálogo de PS4, pero solo aprovecha su potencia extra en los juegos preparados para hacerlo.





RATCHET & CLANK

AVENTURA/ PLATAFORMAS | INSOMNIAC GAMES | 34,99 €

La actualización de *Ratchet & Clank* para PS4 Pro está enfocada, casi exclusivamente, a lograr un aumento de la resolución, que hace al título mucho más vistoso en televisores 4K. Si lo ejecutamos en una TV Full HD la mejora de la definición también se deja notar de forma clara en todos los apartados, dotando a la divertida aventura de un aspecto más sólido y que, además, da la sensación de tener un mejor contraste y colorido. Como nota negativa, en esta ocasión el estudio ha desechado la opción de incluir un modo a 60 fps, muy demandado por los seguidores de *Ratchet y Clank*, por lo que el título sigue corriendo a 30 fps, muy estables, también en la nueva consola de Sony.

cuál de las dos consolas estaba jugando, para evitar así cualquier tipo de condicionamiento o efecto placebo.

Después de infinidad de horas mirando a la tele con los ojos bizcos, hemos comprobado que las ventajas de utilizar PS4 Pro en una TV Full HD son, casi siempre, evidentes, pero que, como ya nos temíamos, varían muchísimo de un título a otro, resultando más o menos apreciables según el trabajado realizado por cada desarrollador.

Una cristalina mejora de la nitidez

En líneas generales, todos los juegos que hemos probado presentan una imagen más nítida en PS4 Pro, en especial en lo referente a elementos situados a distancias lejanas y sus bordes, que muestran un aspecto más suavizado. Esto, se debe a que PS4 Pro siempre emite su señal en resolución 4K, o 3820 x 2160, pero cuando "detecta" que está conectada a una TV Full HD la reescala a 1920 x 1080 (super-sampling), lo que genera una suerte de antialiasing que, por ejemplo, minimiza la aparición de dientes de sierra. Este efecto es más o menos notorio dependiendo de cómo estaba optimizado cada juego inicialmente, y aquí también entra en juego cómo se ha optimizado para PS4 Pro, encontrando las mayores diferencias en los títulos capaces de correr a 4K nativos, como *NBA 2K17*, que destaca por su impresionante definición, también, en una TV Full HD. En otros títulos, como *Uncharted 4*, que ya lucía de forma espectacular en PS4, las mejoras son menos evidentes y hay que fijarse concienzudamente para descubrirlas. Y lo que es peor, la enorme subida de la resolución nativa de esta versión nos deja alguna ralentización puntual de más, respecto a PS4 "base", aunque tampoco son muy evidentes ni están presentes en muchos otros juegos que hemos probado.

El verdadero punto fuerte de PS4 Pro a 1080 p

Además de estas mejoras "generales", el principal valor añadido de PS4 Pro en una TV Full HD se presenta en los títulos en los que los desarrolladores han decidido introducir opciones exclusivas para aquellos que carecen de un televisor 4K, y que sí consiguen marcar una diferencia muy clara. Por ejemplo, *Rise of The Tomb Raider, Infamous First Light* y *Knack* son algunos de los juegos que nos permiten elegir entre diferentes configuraciones gráficas, casi siempre, estando una de ellas enfocada a la mejora de la resolución y de los efectos gráficos, y otra a aumentar la fluidez. En estos tres casos en particular, la opción de "mejor resolución" cumple con lo que os hemos contado antes, pero la modalidad de "mayor velocidad" nos permite disfrutar de ellos a tasas de fotogramas muy cercanas a los 60 fps (el doble respecto a PS4 "base"), lo que supone una posibilidad realmente interesante y que sí cambia drásticamente la experiencia de juego.

Desde luego, este escenario resulta el ideal para todos aquellos que dispongan una TV Full HD y quieran sacar todo el partido posible a PS4 Pro, pero, como decimos, la decisión de brindar esta opción va a depender siempre de que los desarrolladores decidan incorporarla a sus títulos, aunque lo cierto es que todo apunta a que, en el futuro, y ya teniendo a PS4 Pro en mente al inicio de sus proyectos, estas diferencias sean cada vez más acusadas, siempre en favor de PS4 Pro.

BATTLEFIELD 1

SHOOT'EM UP | ELECTRONIC ARTS | 69.99 €

La campaña de *Battlefield* muestra un aspecto más definido y contundente en PS4 Pro, algo que se deja notar especialmente en la iluminación, los reflejos y el mayor suavizado de muchos elementos. Sin embargo, donde hemos encontrado una clara diferencia es el modo multijugador, que en el modelo más potente de PS4 muestra un rendimiento superior. En ambas versiones, el online funciona a 60 fps desbloqueados, pero mientras que en PS4 "base" suele oscilar entre 35 y 45 fps, en PS4 Pro corre habitualmente entre 45 y 60fps, lo que se traduce en una clara ventaja.





El modo multijugador de *Battlefield 1* se beneficia de una mayor tasa de fps en PS4 Pro, l o que aporta una ventaja a sus usuarios.

COD: INFINITE WARFARE

SHOOT'EM UP | ACTIVISION | 69,99€

La excelente optimización de *Call of Duty: Infinite Warfare*, que corre a 1080 p y 60 fps en PS4, hacen que las mejoras introducidas en su actualización a PS4 Pro no sean demasiado notorias si jugamos en una TV Full HD. Aún así, y gracias al super-sampling, que "comprime" la imagen (que en este caso particular se muestra a 1560 p de forma nativa) consigue un ligero incremento de la definición y, mucho más notorio. un aspecto más suavizado de ciertas texturas. En líneas generales, la experiencia es muy similar en ambas consolas, si bien es cierto que, si las comparamos detenidamente, la "versión Pro" luce algo mejor en una televisión Full HD.





TITANFALL 2

SHOOT 'EM UP | ELECTRONIC ARTS | 69,99 €

El shooter de Respawn Entertainment fue uno de los primeros títulos en confirmar su soporte a PS4 Pro de lanzamiento, lo que quiere decir que los desarrolladores trabajaron con dicha versión en mente, y eso es algo que se hace notar. Disfrutando del juego en una TV Full HD, las mejoras en PS4 Pro son perceptibles desde el primer momento y salpican a un buen número de elementos, como la resolución, que pasa de ser dinámica (con bajadas hasta los 720 p) a mantenerse siempre a 1080 p. Por su parte, el frame rate también parece algo más estable y, ciertos efectos, como las partículas o el detalle de las armas, presentan un ligero aumento de calidad.


PS4


PS4 PRO


PS4

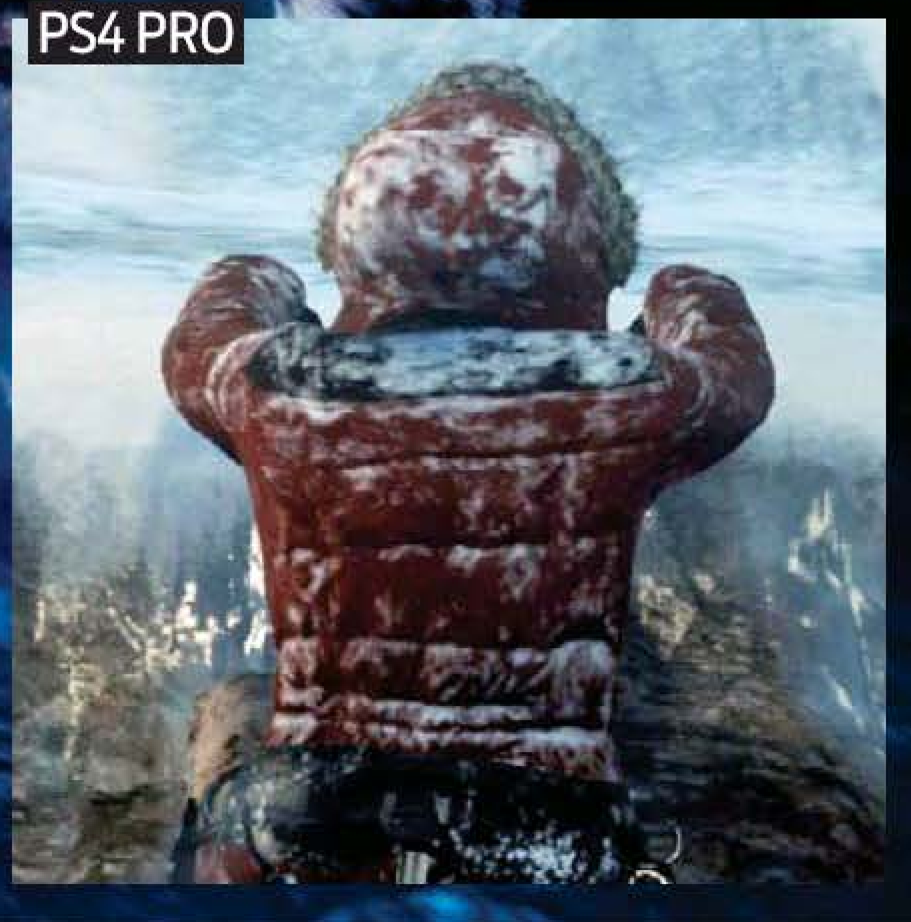

PS4 PRO

NBA 2K17

DEPORTIVO | 2K GAMES | 69,99 €

NBA 2K 17, en su versión para PS4 Pro, es uno de los pocos juegos del catálogo de la consola que corre a 4K nativos, o lo que es lo mismo, a 3160 x 2048, contra los 1920 x 1080 a los que lo hace en PS4 "base". Este brutal aumento de resolución se aprecia especialmente en una TV Ultra HD, pero también mejora considerablemente la calidad de imagen en una pantalla Full HD, donde el juego de baloncesto muestra un aspecto mucho más definido y contundente. Detalles como el público, los reflejos de la pista o el marcador del estadio son algunos de los elemento más beneficiados, y todo ello manteniendo una estable tasa de 60 frames por segundo.


PS4


PS4 PRO

RISE OF THE TOMB RAIDER

AVENTURA DE ACCIÓN | SQUARE ENIX | 69,99 €

La última aventura de Lara es, sin duda, una de las que mejor aprovecha la potencia extra de PS4 Pro en una TV Full HD. Para ella, el juego ofrece dos modos específicos: uno que funciona a 30 fps y que mejora la calidad gráfica, aumentando el detalle algunas texturas o la iluminación, y otro en el que el juego mantiene el nivel gráfico respecto a PS4 "base", pero que eleva la fluidez del motor gráfico para apuntar a los deseados 60 fps, que en muchas ocasiones logra alcanzar. Por último, el modo 4K corre a 30 fps y aporta una mayor definición, apreciable sobre todo si nos "acercamos" a distintos elementos.


PS4


PS4 PRO

INFAMOUS: FIRST LIGHT

AVENTURA DE ACCIÓN | SONY | 14,99 €

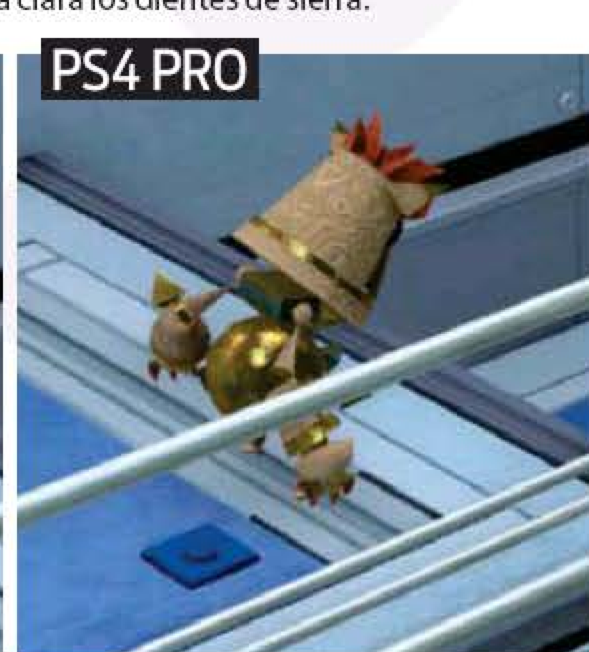
Otro excelente ejemplo de cómo aprovechar la potencia extra de PS4 Pro para beneficiar a aquellos que no disponen de TV Ultra HD. De nuevo, el juego nos permite alternar entre 2 modos distintos en cualquier momento, estando uno de ellos enfocado a televisores 4K, y en el que la resolución aumenta considerablemente; y otro en el que prima la fluidez del motor gráfico. Si elegimos el primero, la calidad gráfica aumenta ligeramente en una TV Full HD, pero si escogemos el segundo y, además, desbloqueamos la velocidad de los fotogramas (que también puede ser fijada a 30 fps), el juego rinde a 60 fps, mejorando de forma notable la experiencia.

KNACK

AVENTURA- PLATAFORMAS | SONY | 19,99 €

Uno de los primeros juegos de PS4 también ha recibido su actualización a PS4 Pro. En este caso nos permite elegir entre dos modos diferentes: uno que aumenta la resolución y que se mantiene a 30 fps (velocidad a la que funciona el original) y otro en el que el frame rate se desbloquea para acercarse a los 60 fps. Sin duda, esta segunda opción es la mejor si disponemos de una TV Full HD, ya que el aumento de fluidez del que se beneficia el juego es notable, consiguiendo que una experiencia mucho más satisfactoria. En el caso del modo de "alta resolución", la imagen gana considerablemente en nitidez, reduciendo de forma clara los dientes de sierra.


PS4


PS4 PRO



BATMAN: ARKHAM VR

AVENTURA | WARNER BROS | 19,99 €

Sentirse como el Caballero Oscuro nunca ha molado tanto como con este título de PS VR, en el que tenemos que sacar a relucir nuestras dotes detectivescas. Si sumamos a los "gadgets" habituales del murciélago una PS4 Pro, el resultado es un claro aumento de la definición de todos los elementos en pantalla. En especial, las mejoras se dejan notar en las zonas más alejadas de nuestro campo de visión, que cuentan con mayor nitidez, y en los bordes de muchos elementos de los escenarios y personajes, que presentan un aspecto más limpio y en los que los "dientes de sierra" son bastante menos acusados que en PS4 "base".

El lado más "Pro" de la Realidad Virtual

Uno de los grandes beneficiados por la potencia extra de PS4 Pro es PS VR, el casco de realidad Virtual de Sony, que también cuenta en la actualidad con un número de títulos "mejorados para Pro". Tras infinidad de pruebas siguiendo la metodología anterior, podemos asegurar que la mejora de la nitidez, en especial en los juegos actualizados para tal fin, es notable, pero que, de nuevo, se deja notar más o menos dependiendo de cada juego en concreto. Y es que aquí también se hace evidente que la mayoría de títulos fueron ideados sin pensar en la nueva consola, por lo que los desarrolladores han estado bastante limitados a la hora de "optimizar" sus juegos a posteriori, algo que se traduce en unas menores diferencias entre versiones. Sin embargo, todo apunta a que esta situación cambiará próximamente. La pista principal que nos ha hecho llegar a esta conclusión es *Robinson: The Journey*, uno de los primeros títulos VR en salir al mercado con "soporte para Pro" de lanzamiento, y que es, sin duda, el que mejor aprovecha hasta ahora la potencia extra de la nueva consola, ofreciendo una experiencia superior en su versión más potente. De todos modos, aquí no hay discusión posible; y ya desde los menús de PS4 Pro o disfrutando de contenido 2D en su "Modo Cine" la mejora en la definición y nitidez es clara, y nuestra paciente voluntaria siempre adivinó a qué consola estaba "conectada" en el 100% de las veces.

Un presente incierto... un futuro prometedor

Finalmente, y después de haber probado a fondo la práctica totalidad de los juegos actualizados para PS4 Pro, y de cuyo rendimiento o mejoras os hablamos en profundidad en los cuadros que acompañan a este texto, nos hemos puesto en la piel de un usuario de PS4 "base" que utiliza una TV Full HD para jugar, o lo que es lo mismo, que no tiene la suerte de disponer de un panel 4K, y nos hemos hecho la pregunta del millón (de píxeles): ¿Nos desharíamos de nuestra consola para hacernos con el nuevo y más potente modelo? La respuesta, como casi siempre en estos casos, no se responde con un simple "sí" o "no" y, a día de hoy, depende muchísimo de la situación o gustos particulares de cada jugador. Nos explicamos: en la actualidad, las mejoras técnicas que proporciona PS4 Pro en una TV Full HD sólo son notorias en algunos nuevos lanzamientos y en los títulos "antiguos" que han sido actualizados a través de un parche específico, y, dentro de ellos, las diferencias son bastante irregulares, existiendo casos en los que solo son apreciables si comparamos ambas versiones a la vez. Por ello, si no tenéis PS VR y ya habéis jugado a la mayoría del catálogo de juegos actualizados para Pro o, directamente, no hay muchos de vuestro gusto, nuestro consejo es que esperéis, ya que el cambio de máquina no os va a proporcionar ninguna diferencia destacable a día de hoy. Si, por el contrario, queréis disfrutar de la Realidad Virtual en su máxima expresión, os llaman la atención muchos de los títulos actualizados y de los nuevos lanzamientos, y dais mucha importancia al rendimiento técnico de cada juego, el cambio a PS4 Pro os va a va a dar muchas alegrías nada más conectarla, pero aún muchas más cuando los distintos desarrolladores comiencen a exprimirla a tope en sus próximos proyectos, que sí prometen marcar la diferencia.

DRIVECLUB VR

VELOCIDAD | SONY | 34,90 €

Driveclub VR es uno de los títulos de la primera hornada de la Realidad Virtual de Sony que más ha dado que hablar, entre otras cosas, por su pronunciada falta de definición y borrosidad, principalmente en las zonas más alejadas de los circuitos. Tras la actualización para incluir su parche a PS4 Pro, el juego, cuando se ejecuta en esta consola, mejora levemente en este sentido, pero las diferencias no son demasiado notables y sigue acusando un apartado técnico discreto que, eso sí, no impide que la sensación de inmersión que logra sea muy grande, ya que el rendimiento y la fluidez de su motor gráfico da la sensación de ser idéntico en ambas versiones.



KITCHEN

TERROR | CAPCOM | GRATUITO

Hemos elegido a *Kitchen*, la demostración técnica de *Resident Evil 7*, como ejemplo de un título que no ha recibido parche "PS4 Pro Enhanced". Como sucede con los juegos "No VR", aquellos títulos que no han sido actualizados específicamente para PS4 Pro lucen de manera casi idéntica que en PS4 "base", aunque es cierto que, en el caso de la Realidad Virtual, nuestra "conejillo de indias" elegida para esta comparativa sí que acertó hasta en tres ocasiones en qué consola se ejecutaba *Kitchen* cada vez, asegurando que notaba "que se veía un poco mejor" en Pro. Desde luego, la mejora no es muy significativa, pero sí parece claro que es evidente en todos los juegos VR.





Los juegos VR actualizados a PS4 Pro presentan una mejor definición, pero las diferencias prometen ser mayores próximos lanzamientos.

PLAYSTATION VR WORLDS

VARIOS SONY 39,90 €

Este "paquete de experiencias" con el que descubrir las posibilidades de PS VR también ha recibido su correspondiente actualización para PS4 Pro. En la totalidad de los "juegos" incluidos, la mejora en la referente a nitidez y definición es palpable, pero también encontramos otros añadidos que potencian la calidad gráfica. Por ejemplo, en *Inmersión*, la experiencia en la que descendemos a las profundidades del océano, la iluminación y el contraste dan la sensación de estar más trabajados, lo que potencia la sensación de profundidad. Son cambios ligeros y no trascendentales en las sensaciones que provoca, pero lo cierto es que sí luce mejor en PS4 Pro.


PS4


PS4 PRO


PS4


PS4 PRO

ROBINSON: THE JOURNEY

AVENTURA CRYTEK 59,99 €

El estreno de Crytek en la Realidad Virtual de Sony es uno de los primeros títulos que ha sido optimizado antes de su lanzamiento para aprovechar la mayor potencia de PS4 Pro, lo que le convierte en el principal referente en la actualidad a la hora comparar el rendimiento de PS VR en ambas máquinas. Como esperábamos, *Robinson: The Journey* mejora de forma considerable en PS4 Pro, mostrando un aspecto general mucho más definido, unos mejores efectos y, sobre todo, un aumento de la fluidez. De hecho, en este caso concreto sí que hemos notado ciertos mareos puntuales en la versión para PS4 que no se han repetido en la máquina más potente de Sony.


PS4 PS4 PRO

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE

DEPORTIVO SONY 59,90 €

El futurista deporte que nos propone *RIGS* es una de las experiencias más intensas (y mareantes para aquellos con estómagos sensibles) que podemos encontrar actualmente en PS VR. En su actualización a Pro, el juego ha aumentado ligeramente su definición, lo que se hace especialmente visible en los elementos más cercanos. Y es que, la velocidad general de los partidos es tan elevada que resulta complicado apreciar las diferencias a simple vista, por lo que, pese a la mayor nitidez, sigue primando la frenética propuesta, que se mantiene totalmente inalterada.


PS4


PS4 PRO

STARDUST VR

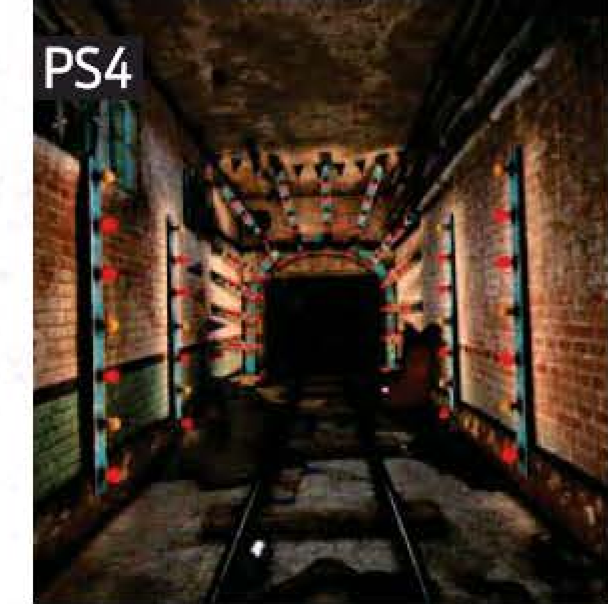
ACCIÓN SONY 19,90€

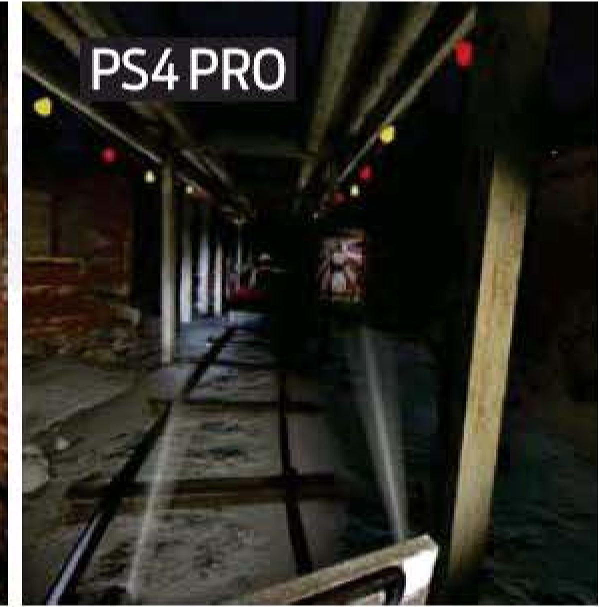
Una vez más, nos encontramos con otro título de "primera hornada" de PS VR que ha sido actualizado a posteriori para mejorar su aspecto. En este caso concreto, no hemos encontrado ninguna fuente oficial que confirme las mejoras que se han añadido en su parche "PS4 Pro Enhanced", pero lo cierto es que no son demasiado notorias. Es cierto que este juego no proporciona, ni mucho menos, la sensación más inmersiva del catálogo de PS VR, y esto es algo que tampoco cambia demasiado jugando en PS4 Pro. Sí es posible que, quizá, se note un leve aumento de la definición en esta versión, pero es algo tan sutil que solo se puede llegar a apreciar en ciertos momentos y si intercambiamos nuestro "headset" de un sistema a otro.

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

SHOOT ' EM UP SONY 19,90€

La gran inmersión que proporciona *Until Dawn Rush of Blood* es uno de los principales puntos fuertes del título de Supermassive Games, que ya nos sorprendió en ese aspecto en el lanzamiento PS VR. Tras la llegada de PS4 Pro, el juego recibió un parche de actualización que le permitía aprovechar algunas de las nuevas características de la consola y que, tras probar a fondo, hemos de decir que le ha sentado muy bien. Siguiendo la tónica habitual del resto del catálogo de PS VR que ha sido "actualizado", el cambio no es brutal, pero sí que se deja notar en una mayor definición generalizada, así como en una mejor gestión del contraste y de la iluminación.


PS4


PS4 PRO

NOVEDADES





» Dishonored 2. Arkane Studios se ha vuelto a sacar de la chistera otro juego de sigilo incomparable, pero esta vez con la peculiaridad de ofrecer dos personajes totalmente distintos, como son Corvo Attano y Emily Kaldwin. Karnaca aguarda alzada en armas.



» Final Fantasy XV. Tras infinidad de spin-offs, Square Enix vuelve a poner sobre la mesa una entrega canónica de su saga estrella y lo hace con importantes novedades, como un mundo abierto y un sistema de combate en tiempo real. El rey ha regresado.



» Watch Dogs 2. Si la primera entrega de la saga de hackers de Ubisoft decepcionó a mucha gente, esta secuela ha sido toda una redención. Las tropelías de Marcus Holloway por la ciudad de San Francisco dejan un rastro de diversión a su paso. ¡Preparad el móvil!

PÁGINA 44

THE LAST GUARDIAN

Le ha costado lo suyo, pero el nuevo juego de Fumito Ueda ya es una realidad, así como un digno sucesor del emotivo espíritu de *ICO* y *Shadow of the Colossus*. La espera para disfrutar de Trico ha merecido la pena.

LA TRACA FINAL DE UN GRANDIOSO AÑO

A PS4 le costó arrancar, pero este 2016 ha sido un año para el recuerdo. Una vez lanzadas las versiones Slim y Pro de la consola, así como PS VR, el colofón ha sido de escándalo, con un puñado de lanzamientos de los que cualquier amante de los videojuegos debería probar. Curiosamente, dos de esos títulos vienen de los tiempos de PS3, tras multitud de retrasos: *Final Fantasy XV* y *The Last Guardian*. El primero supone un gran paso adelante para el mayor estandarte del rol japonés, que había estado de capa caída en los últimos años. El segundo vuelve a poner de relieve que los videojuegos son arte, con una experiencia que es como las de antaño y que logra llegar al corazón. El póker de ases lo completan dos secuelas como *Dishonored 2* y *Watch Dogs 2*. Como ya hiciera en 2012, Arkane Studios ha vuelto a dar el do de pecho con una aventura de sigilo imperdible, mientras que Ubisoft Montreal se ha resarcido con un sandbox de hackers que rebosa diversión. La mascletá también ha contado con algunos petardos de los que hacen mucho ruido, como *Steep*, que vuelve a poner de moda los deportes extremos, o *Killing Floor 2*, con sus escabechinas cooperativas.

PS4

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.

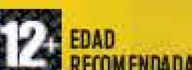


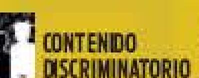
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



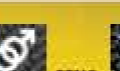
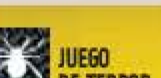
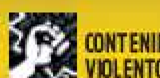
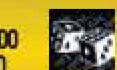
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:







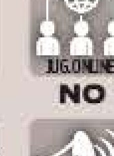

12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED



JUEGO RECOMENDADO Play


The Last Guardian





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO / GENDESIGN**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99€**
Precio Edición Colecc.: **129,95 €**



JUGADORES **1**



JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **-**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.playstation.com/es-es/games/the-last-guardian-ps4



Nueve años después de que su desarrollo empezara, la odisea de *The Last Guardian* toca a su fin.

LA **ÚLTIMA FÁBULA** DE UNA TRILOGÍA ÚNICA, EMOCIONANTE Y ATEMPORAL

The Last Guardian

Ha tardado una eternidad en ver la luz, pero la nueva aventura de Fumito Ueda es una sucesora más que digna de *ICO* y *Shadow of the Colossus*.

Decir que los videojuegos son arte es una obviedad que sólo un cerril podría discutir, y hay títulos que lo demuestran como ninguno. *ICO* y *Shadow of the Colossus* fueron ejemplos paradigmáticos en la era de PS2 y, ahora, once años después, su sucesor espiritual viene a reafirmar la idea. Su padre, Fumito Ueda, ha sufrido mil problemas para parirlo, incluido un trasvase desde PS3 hasta PS4, pero *The Last Guardian* ya es una realidad. El cambio de consola, el hecho de que su desarrollo venga de tan lejos o su propio concepto hacen que sea un título difícil de valorar, pero algo es seguro: es una experiencia que hay que vivir.

Con un trasfondo lleno de sentimiento, el juego nos pone en la piel de un niño que despierta en el corazón de unas misteriosas ruinas, junto a Trico, un ave que se halla encadenada. Tras liberarla, ambos emprenderán un viaje para escapar del lugar. La historia es muy minimalista, de modo que el único recurso narrativo directo es la voz en off del niño, que, desde el futuro, cuenta lo que le sucedió. Hay un par de escenas de vídeo que son clave para entender lo que ocurre, pero en general el guión del juego es el viaje en sí mismo, con la naciente amistad entre el joven y la criatura como elemento troncal. Trico es un ser que transmite ternura y lástima, pues tiene las alas atrofiadas y, con su corpulencia, le cuesta moverse por un mundo lleno de obstáculos. Dado que el niño también está muy indefenso, la cooperación entre ambos se vuelve fundamental para progresar. En

UN **VIAJE DE OTRO TIEMPO** POR UN VALLE EN RUINAS



① **MUNDO.** Los entornos son puzles en sí mismos. Aunque son lineales, hay que fijarse en cada pequeño detalle para descubrir por dónde avanzar.



② **COOPERACIÓN.** El niño y Trico se han de ayudar mutuamente para progresar. Podemos darle órdenes a la criatura, pero no siempre hace caso.

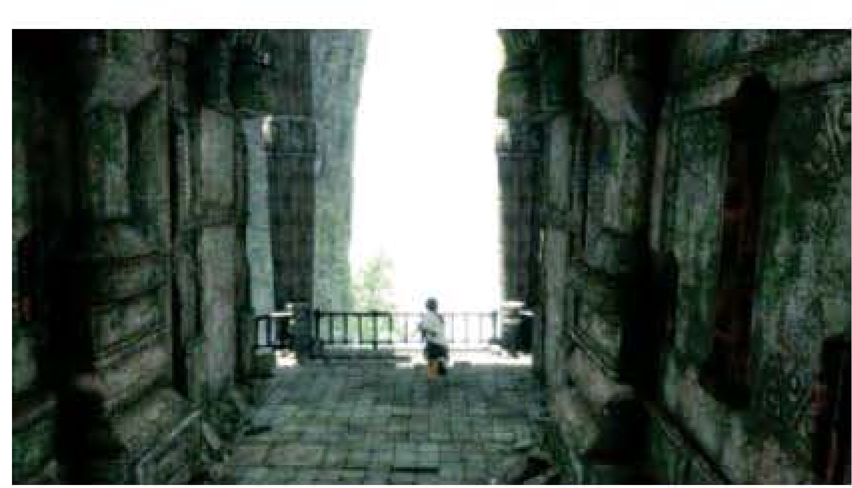


③ **PLATAFORMAS.** Los saltos y la escalada son un buen complemento para los puzles. Son bastante fáciles de abordar, pero se agradecen mucho.

Trico y el niño forman un binomio, de modo que la confianza entre ellos va creciendo conforme avanzamos en la aventura.


El narrador es el yo futuro del protagonista, que rememora el maravilloso viaje que vivió junto a Trico, en un idioma inventado.


Los derrumbes están a la orden del día, dado lo ruinoso de los escenarios en los que se desarrolla toda la aventura.



PETICIONES DE HOMBRE A ANIMAL


MOVIMIENTO. Podemos pedirle a Trico que nos siga o indicarle un punto concreto para que vaya a él. No suele poner pegas.


SALTAR. Para llegar a sitios alejados, hay que subir encima de Trico y dejarse llevar, ya que se mueve de forma automática.


ENCARAMARSE. Si Trico se levanta sobre una pared, podemos alcanzar altillos, pero la orden está mal implementada y frustra.

El desarrollo es de los de antes, sin guías, por lo que toca avanzar por los entornos fijándose en cada detalle, ya que están llenos de pequeños puzles.

cierto modo, la relación bebe de lo visto en las anteriores obras de Fumito Ueda. En *ICO*, había que darle la mano a una princesa; aquí, hay que "pasear" junto a una criatura. En *Shadow of the Colossus*, tocaba escalar gigantescas moles de piedra; aquí, toca trepar por el cuerpo del bicho.
El desarrollo es de los de antes, en el buen sentido. Ni se nos dice qué hay que hacer ni hay un mapa que indique adónde ir, así que toca avanzar por los entornos fijándose en cada detalle. Es cierto que los escenarios son lineales, pero de nada sirve ir como un pollo sin cabeza, ya que están llenos de pequeños puzles que obligan a darle un poco al coco. Por lo general, la solución a esas situaciones es bastante intuitiva, pero ya es más de lo que pueden decir casi todos los juegos de hoy en día. Suponiendo que no os atasquéis (a nosotros sólo nos pasó en un momento cercano al final, por lelos), la duración se queda en unas doce horas, lo que supone superar con creces tanto a *Shadow of the Colossus* (9-10 horas) como, sobre todo, a *ICO* (6-7 horas). Eso sí, no es rejugable y no hay coleccionables, algo que, hoy en día, resulta muy importante para aumentar el valor de un producto.

El ritmo de juego es muy pausado, de modo que nosotros sólo manejamos al niño. Aunque el control es un tanto tosco, el plataformeo funciona bastante bien y algunos de los puzles son muy inspirados, como uno que juega con las físicas del agua y otro que emplea un carromato. No os desvelamos más, para que os pille todo de nuevas. No son muy frecuentes, pero hay algunos enemigos con forma de guerreros que nos abordan de vez en cuando, para tratar de secuestrarnos. Debemos huir de sus abrazos y dejar que Trico los fulmine. Por supuesto, la relación con el animal es fundamental, y ahí el juego da una de cal y otra de arena. »


Cuando se siente en peligro, Trico se revuelve como si no hubiera un mañana. Para calmarlo, tan sólo hay que acariciarle el plumaje.

Los saltos de fe dejan momentos de gran ternura, con Trico cogiendo al niño con la boca para salvarlo de caer al vacío.


La cola de Trico es útil para descolgarse por ciertas estructuras. Si no la pone por su propio pie, ¡tirad de ella!



Estas armaduras son el principal tipo de enemigo. El niño es más rápido, pero la cosa se complica cuando hay que activar palancas.



No hay pistas directas, pero sí que se nos recuerdan continuamente los controles, lo cual resulta molesto.



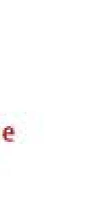
Al empezar el juego, se ve un bestiario con diversas criaturas reales y ficticias, entre las que está Trico.



Si nos coge una armadura, intentará llevarnos hasta un portal, pero nos podemos zafar aporreando botones.



No hay una barra de salud, pero el niño puede lastimarse si salta desde muy alto y cojeará unos segundos.



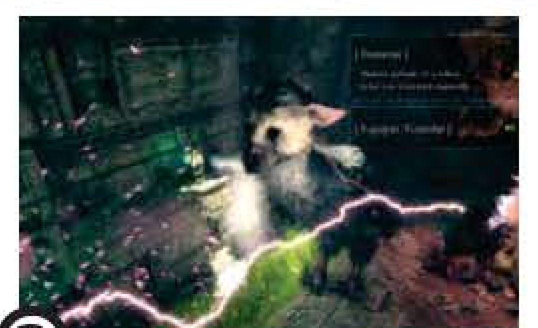
Trico es una criatura que logra transmitir ternura y lástima, pero también se enfurece de vez en cuando.

Se quiere dar la sensación de que Trico es como una mascota, de modo que, inicialmente, no nos hace mucho caso, pero nosotros nos hemos quedado con otra impresión de la IA. Cuando una acción es muy obvia, como caminar hasta un determinado punto o ejecutar un salto, Trico responde bien. Sin embargo, para ejecutar ciertas acciones, como hacer que coma o, especialmente, que se encarame a un sitio, tiene que estar en el punto exacto... y se tienen que alinear los planetas para que decida hacerlo. Puede ser muy frustrante tirarse varios minutos intentando convencerlo. Aparte, cuando vamos montados en él, la tosquedad del control aumenta y, en entornos muy estrechos (como las sucesiones de saltos por varias torres), puede que decida volver sobre sus pasos por su propia iniciativa. Esto es bastante sangrante cuando se observa el desaprovechamiento de los botones del mando. Todas las órdenes (caminar, saltar, empujar, encaramarse) se realizan manteniendo pulsado R1 y apretando triángulo, cuadrado o círculo... Incomprensiblemente, los dos gatillos, el L1 o el panel táctil no se usan para nada. Como resultado, hay veces en que Trico nos ignora y otras acaba haciendo lo que haya que hacer por puro azar. Y sí, esto pasa también al final del juego, cuando ya se supone que está familiarizado con nosotros. La

Quizás no impacta tanto como *ICO* y *Shadow of the Colossus* en su día, y tiene fallos, pero *The Last Guardian* es poesía convertida en videojuego.

» LOS **OBJETOS IMPORTANTES** EN LA VIDA DE TRICO

① **BARRILES.** Hacen las veces de "galletita": si Trico se niega a hacer una acción o está cansado, toca buscar toneles con los que darle de comer.



② **ESPEJO.** Este escudo de luz está ligado a la cola del animal, que puede proyectar rayos con los que destruir estructuras en estado precario.



③ **VIDRIERAS.** Trico les tiene miedo, así que el niño ha de quitárselas de su camino, ya sea derribándolas o rompiéndolas con algún proyectil.



Hay varias zonas de agua, en una de las cuales podemos bucear, con algunos puzles de físicas que resultan muy satisfactorios.



Hay carromatos y balancines que también dan pie a puzles muy interesantes. Siempre es importante fijarse en los entornos.



Las escenas de vídeo se cuentan con los dedos de una mano, pero las que hay están cargadas de emotividad.



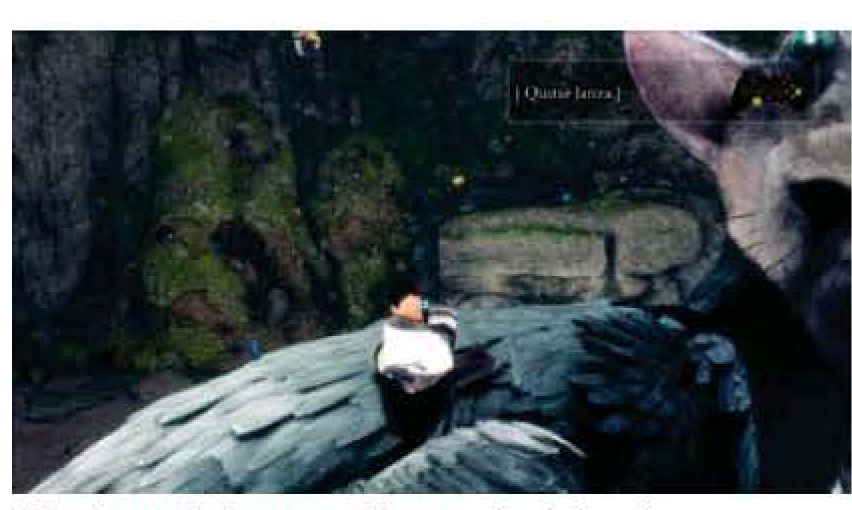


moraleja es que, para disfrutar del juego, hay que tener mucha paciencia con la IA. No está rota y tampoco hay bugs, pero deja que desear. Sólo es un problema en un par de momentos concretos, pero tenedlo en cuenta e id aprendido arameo... Más allá de eso, la aventura deja un poso muy bueno, con un viaje muy emocionante. No llega a ser lacrimógeno, pero hay escenas que ponen el corazón en un puño, porque *The Last Guardian* es arte.

El apartado visual presenta contrastes, por el propio proceso de concepción que ha sufrido el juego, que ha tenido que ser rematado por Japan Studio, pese a que lo empezó Team ICO, cuando aún existía. El hecho de que estuviera pensado para PS3 se aprecia en detalles como las texturas o el clipping, y la cámara presenta algunos problemas en los lugares estrechos, sobre todo cuando Trico anda de por medio. Ahora bien, la dirección artística lo compensa con creces. En cierto modo, tiene un corazón indie con un pericardio de superproducción. Es una auténtica maravilla ver a Trico en movimiento. Pese a ser una criatura ficticia, pasa por un animal que pueda existir, sobre todo por las animaciones de las que hace gala. Es genial ver cómo se le agitan las plumas, cómo se rasca la oreja con la pata, cómo se sacude tras salir de un lago... En los momentos en que sufre algún golpe, transmite verdadera lástima. Los escenarios también se benefician de ese toque artístico tan propio de las creaciones de Fumito Ueda. La iluminación presenta algunos vaivenes, pero, en general, está bien tratada, igual que la banda sonora, que, pese a su minimalismo, aparece en los momentos adecuados para apuntalar la emotividad.
Quizás no impacta tanto como *ICO* o *Shadow of the Colossus* en su día, y tiene fallos, pero *The Last Guardian* es poesía convertida en videojuego.



La vegetación se puede aprovechar para escalar en un par de puntos de la aventura, pero está bastante desaprovechada.



La cámara da algunos problemas, sobre todo en las zonas angostas, donde no es extraño que un objeto nos tape la visión.

» LA **BELLEZA** ESTÁ EN EL EXTERIOR

The Last Guardian no tiene el mejor apartado técnico del mundo, pero lo suple con una dirección artística de lo más hermosa, que es la evolución natural de la de *ICO* y *Shadow of the Colossus*. La belleza de las ruinas y las animaciones de Trico llegan al corazón, sobre todo al final de la aventura.



ARQUITECTURA. A priori, puede parecer muy uniforme, pero hay cuevas, torreones o puentes que dan auténtico vértigo.



ILUMINACIÓN. La luz del sol tiene bastante protagonismo, pero también los faroles, los ojos de Trico y ciertas energías místicas.



ANIMACIONES. Trico parece de verdad. Basta con verlo respirar, rascarse como un perro, trepar como un gato, revolcarse...

VALORACION

» LO MEJOR

El diseño de niveles es como los de antes. La dirección artística, con Trico como estrella.

» LO PEOR

Las órdenes a Trico no siempre funcionan, y es muy frustrante. La cámara en ciertos sitios.

Te gustará + que... ABZÛ — Te gustará − que... JOURNEY



85	**» GRÁFICOS** Es belleza pura, aunque se nota que viene de PS3 y la cámara es criminal.
88	**» SONIDO** Es muy minimalista, pero, cuando aparece, la BSO resulta maravillosa.
86	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es muy divertido, pero los fallos en la IA de Trico enervan.
80	**» DURACIÓN** Sin atascos, dura doce horas, pero no hay coleccionables ni es rejugable.
NOTA 86	Quizás no impacta tanto como *ICO* y *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

JUEGO Play RECOMENDADO





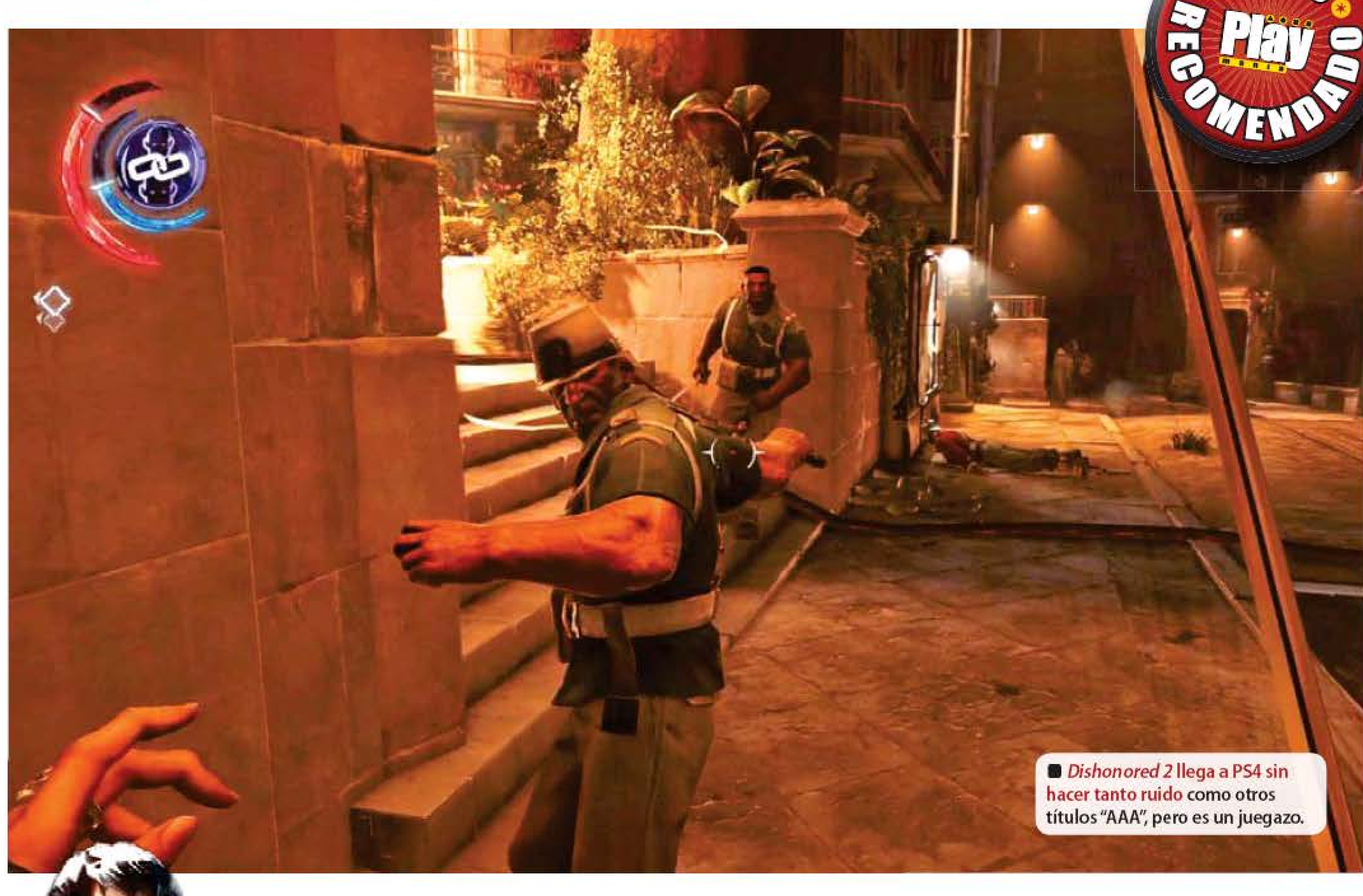




Género: **ACCIÓN/SIGILO**
Desarrollador: **ARKANE STUDIOS**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **11 DE NOVIEMBRE**
Precio: **69,99 €**
Precio Edición Colecc: **99,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**


https://dishonored.bethesda.net/



Dishonored 2 llega a PS4 sin hacer tanto ruido como otros títulos "AAA", pero es un juegazo.

LA **VENGANZA** ES UN PLATO QUE SE SIRVE CON **SIGILO**

Dishonored 2

Muchas familias pasan el rato frente a la tele o zampándose un banquete pero Emily y Corvo son más de saltar por las azoteas y acuchillar enemigos.

Corvo Attano está gafado. Es empezar una nueva aventura y alguien usurpa el trono del Imperio de las Islas. En esta ocasión la destronada es su hija Emily Kaldwin. Ambos tendrán que embarcarse en un viaje hasta la zona costera de Karnaca para acabar con los conspiradores y devolver el trono a la joven emperatriz. Eso sí, lo hacen por separado, ya que debemos escoger entre jugar con Corvo, el protagonista de la primera entrega o con Emily Kaldwin, que se estrena como personaje controlable en esta secuela.

Cada héroe cuenta con sus propios poderes sobrenaturales, además de con un completo arsenal de armas como la pistola, granadas, minas aturdidoras, espirales cortantes, una espada o una ballesta, por ejemplo. Pero lo espectacular, y lo que le da un toque especial a esta saga, son los poderes que nos brinda el misterioso Forastero. Corvo cuenta con las habilidades del juego original, como teletransportarse, ver a los enemigos a través de las paredes, invocar ratas, ralentizar el tiempo, poseer animales y humanos y lanzar una poderosa ráfaga de viento. Emily, por su parte, también puede teletransportarse y ver con "rayos-X". Además, puede convertirse en un ente espectral que ataca a sus enemigos con sigilo, crear un doble fantasmal que distrae a sus rivales, hipnotizarlos y enlazar el destino de varios enemigos de modo que al a matar a uno de ellos o dejarle inconsciente los demás correrán la misma suerte. Pero la obra de Arkane Studios no es una aventura de acción al uso. Aquí la gracia está en aprovechar y combinar todas esas habilidades, poderes y armas para pasar

Emily y Corvo se ven abocados a una venganza contra los conspiradores que han usurpado el trono.

» LOS IMPLICADOS EN LA LUCHA POR EL **TRONO**



1 **DELILAH.** Es la cabecilla del grupo de usurpadores del trono y una bruja a la que ya vimos en los DLC de la primera entrega de la saga.



2 **ALIADOS.** Meagan es la capitana de barco que nos lleva de un nivel a otro y también nos ayudan viejos conocidos como Anton Sokolov.



3 **EL FORASTERO.** Esta nueva entrega nos permite indagar un poco más en las extrañas motivaciones de este misterioso personaje del vacío.



La variedad de mecánicas es impresionante. Con este artilugio podemos viajar al pasado y ver qué sucede en la otra época a la vez.



Las moscas de la sangre propagan una enfermedad que convierte a los humanos en una especie de zombis agresivos.



Al jugar con sigilo debemos acabar con los objetivos de otra forma, como usando esta máquina que deja sin memoria.





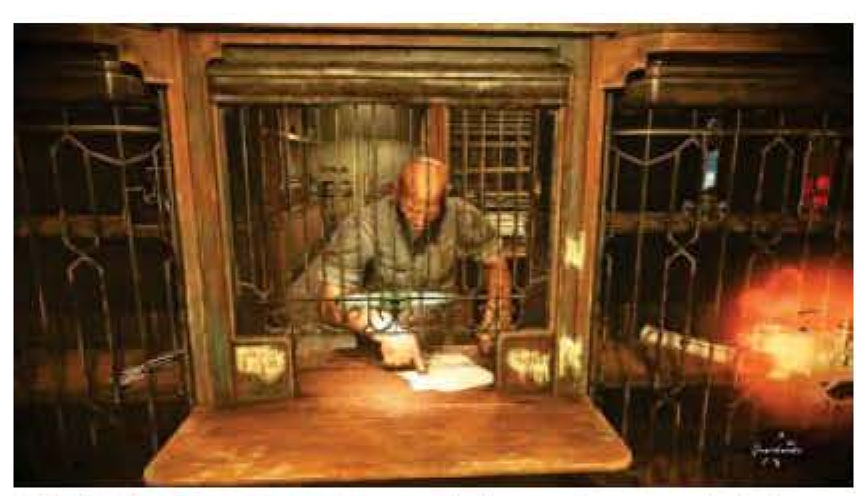
Arkane Studios amplía y mejora todos los ingredientes de sigilo, exploración, puzles y acción de la entrega original.

desapercibido y llevar a cabo una venganza sigilosa. Podemos acabar el juego sin matar a nadie, para que os hagáis una idea. Lo mejor de esta propuesta es, sin duda, que siempre hay un modo no letal de acabar con los objetivos principales de cada misión, lo que implica investigar, explorar y planificar con sumo cuidado nuestro plan maestro.

Nuestra forma de jugar, sigilosa o a lo bestia, determina el final que veremos al completar la aventura. Además, el mundo de juego también cambia, aumentando el número de soldados y de moscas de la sangre (unos bichos de lo más incómodos) si somos demasiado letales. El diseño de niveles es soberbio, ya que cada rincón y cada palmo de los escenarios ofrece nuevos caminos y opciones jugables para llegar hasta nuestros objetivos. Los escenarios, con un diseño artístico tan cuidado como el de *Bioshock*, están repletos de secretos y coleccionables que modifican nuestras habilidades. El apartado técnico no es espectacular, pero sí más que notable, con una tasa de frames que hace que jugar siempre sea fluido. Además, tanto la dirección artística como el genial doblaje a nuestro idioma suplen cualquier carencia gráfica. La gran virtud de *Dishonored 2* es, sin embargo, la libertad jugable que ofrece, pese a que su desarrollo sea completamente lineal. La libertad es mayor de la que proponen muchos otros juegos de mundo abierto o tipo sandbox y la cantidad de habilidades, poderes, artilugios o el disponer de dos campañas hace que cada nueva partida sea siempre una nueva experiencia.



El elenco de enemigos no sólo incluye soldados. También nos enfrentamos con sombrereros, sabuesos y hasta con brujas.



En las tiendas podemos reponer todo nuestro arsenal e incluso adquirir mejoras para cada uno de los artilugios disponibles.

LOS PODERES DEL EXTRAÑO **FORASTERO**

El misterioso Forastero es el que nos "bendice" con su marca. De este modo, nuestros héroes pueden usar todo tipo de habilidades sobrenaturales. Algunas están pensadas para la acción pura y dura, como Ente Sombrío, mientras que otras nos permiten pasar desapercibidos. Aquí tenéis algunas.



GRAN ALCANCE. Gracias a este poder podemos teletransprtarnos a zonas cercanas y atraer objetos hacia nosotros.



VISIÓN TENEBROSA. Ver a los enemigos a través de las paredes ya es un clásico de la industria. Aquí, además, vemos el sonido.



MEJORAS DE PODERES. Con las runas que encontramos mejoramos los poderes para hacerlos no letales, aumentar el daño,...

VALORACION

LO MEJOR
El diseño de niveles. Campaña muy rejugable. La libertad de acción bien entendida.

LO PEOR
La historia no termina de enganchar y a veces está mal explicada. El ritmo es lento.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



88	**GRÁFICOS** No son espectaculares pero la dirección artística lo compensa de sobra.
90	**SONIDO** Excelente doblaje, efectos contundentes y BSO que acompaña de lujo.
93	**DIVERSIÓN** Las ingentes opciones jugables hacen que cada partida sea distinta.
91	**DURACIÓN** La campaña dura 12 horas pero hay dos personajes, varios finales,...
NOTA 92	Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.



JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio SF Edition: **109,99 €**









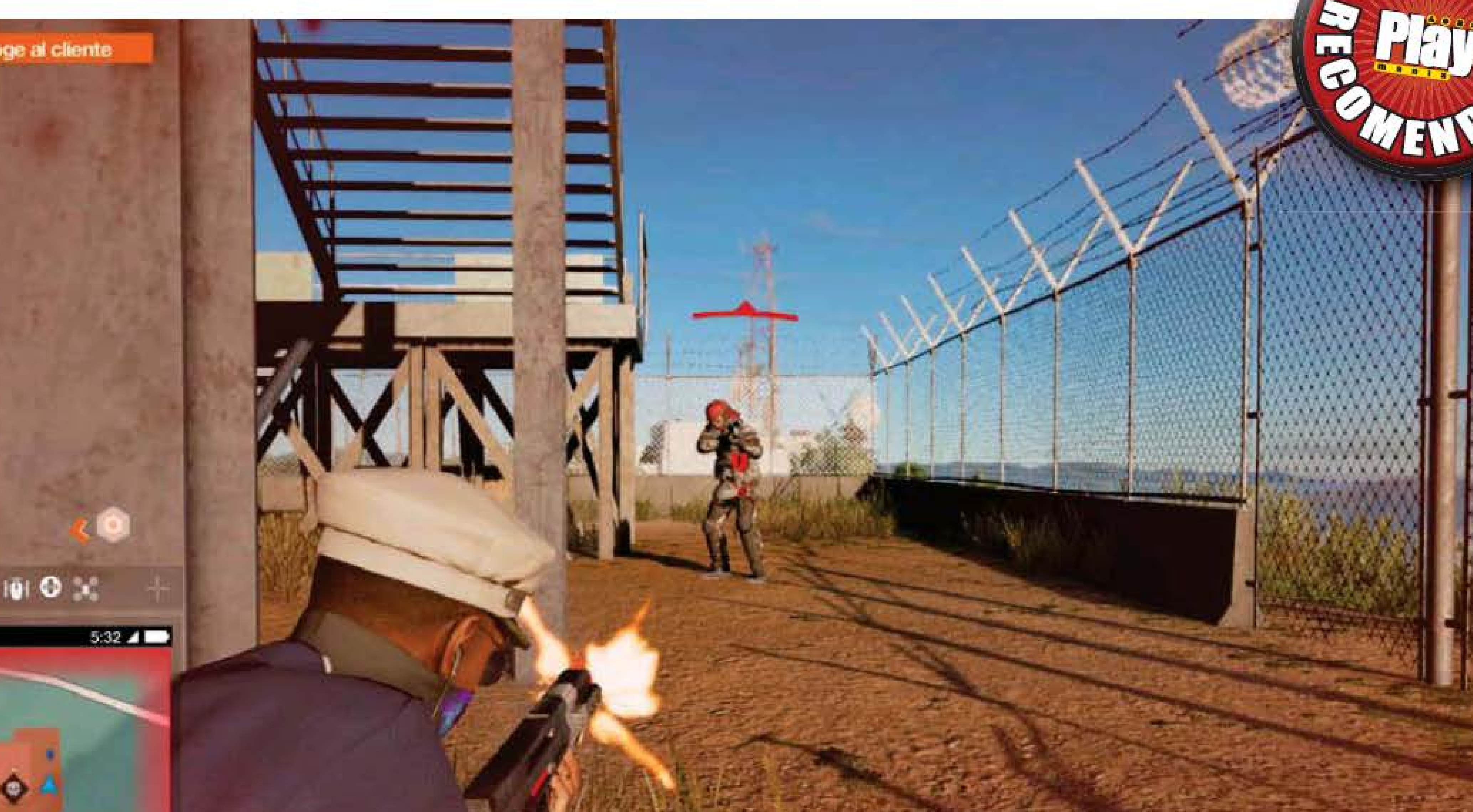






JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://watchdogs.ubisoft.com



El sigilo y los hackeos siempre son efectivos. Pero si queréis liaros a tiros, nadie os lo va a impedir.



Marcus y Sitara forman parte de DedSec, el grupo hacker que opera en la ciudad de San Francisco.

CIBER JUSTICIA A GOLPE DE MEME

Watch Dogs 2

Estos hackers tienen una dura tarea: enfrentarse a compañías megalomaníacas... Y a la alargada sombra del primer *Watch Dogs*.

La inmensa mayoría de juegos de mundo abierto ponen a nuestra disposición un arsenal inmenso, un garaje con vehículos de todas las clases y un armario lleno de trapitos. Y todo con un único objetivo: pasarlo bien. *Watch Dogs 2* no es distinto en ese sentido, pero añade un elemento a la fórmula que multiplica la diversión: habilidades hacker.

Desde el teléfono móvil de Marcus Holloway, protagonista de esta nueva entrega, podemos hacer prácticamente de todo: desde espiar las conversaciones de los transeúntes hasta causar un apagón en varias manzanas a la redonda. Todas las habilidades hacker tienen un puntito de locura que las hace sorprendentemente divertidas y que encajan a la perfección con el tipo de jugabilidad "aleatoria" que se espera de un juego de mundo abierto. Disponemos de bastante libertad a la hora de afrontar las misiones, con tres estilos de juego que se adaptan y combinan con facilidad, aunque los objetivos pecan de ser casi siempre los mismos. La misma locura se aplica también a la historia, que narra las aventuras de un grupo de hackers y su lucha contra empresas como Blume, Nudle (Google) o !nvite (Facebook). El tono es mucho más desenfadado que el de la primera parte, con un gran sentido del humor y referencias constantes a la cultura popular, y cada uno de los miembros de DedSec tiene una personalidad muy marcada y carismática (especialmente Wrench, un macarra con máscara digital). *Watch Dogs 2* está lleno de parodias a

» CUANDO LO QUE IMPORTA ES **HACKEAR** CON "ESTILO"



① **EMBAUCADOR.** Un estilo pensado para aquellos que prefieren no mancharse las manos haciendo uso de drones, cámaras de seguridad...



② **AGRESOR.** Como su nombre indica, aquí se recogen todas las habilidades orientadas a mejorar el manejo de las armas de fuego.



③ **FANTASMA.** Y si lo vuestro es el sigilo, nada como ejecutar el hackeo del siglo sin que nadie se entere... hasta que ya es demasiado tarde.



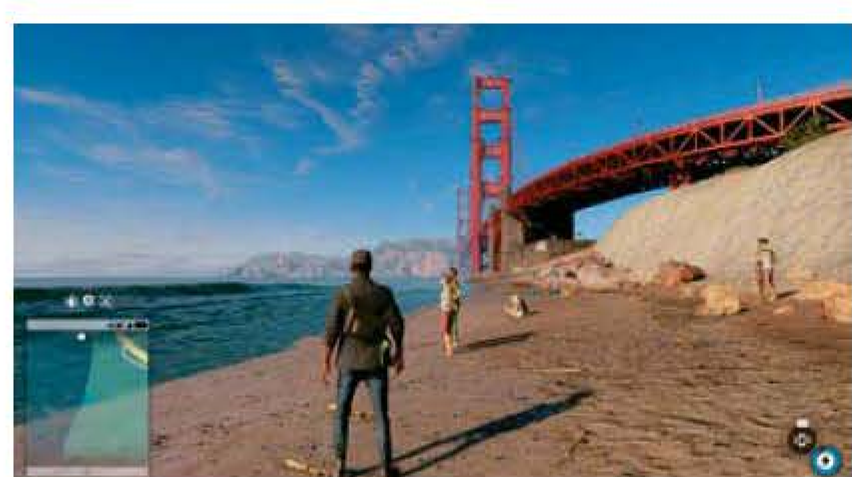
Hay carreras de motocross por todo san Francisco, y los recorridos están plagados de saltos espectaculares como este.



No hay medidor de karma, así que el peso de las acciones recae sobre nuestra conciencia: ¿le damos dinero... o se lo robamos?



Es posible sacarse selfies (¡y posar!) en cualquier momento. Además, hacerlo en las localizaciones más importantes tiene premio.





¿Segundas partes nunca fueron buenas? *Watch Dogs 2* hace añicos el dicho, mejorando en todo al original.

-marcas y personajes reales, siempre con el objetivo de criticar aspectos de la sociedad actual. Y las podemos ver integradas dentro de la jugabilidad, en forma de aplicaciones para el teléfono móvil o misiones secundarias que nos llevan a "trollear" a distintos personajes, hackeando los dispositivos de sus domicilios.

Pero la verdadera protagonista de *Watch Dogs 2* es la ciudad de San francisco que Ubisoft se ha sacado de la manga. No sólo por su fidelidad (si alguna vez habéis estado, reconoceréis al instante las calles y edificios más icónicos), también porque es una ciudad virtual en la que se respira vida: los NPC tienen un patrón de comportamientos enorme (cada vez que jugamos descubrimos uno nuevo) y reaccionan a todo lo que les rodea, la mayoría de las veces dando lugar a situaciones hilarantes (probad a poner una orden de "Se busca" sobre un transeúnte, no tiene desperdicio). El apartado técnico también está a un gran nivel y en más de una ocasión tendréis que pararos para admirar las vistas del Golden Gate al atardecer. Y, ya de paso, para haceros un selfie. Eso sí, otras áreas, como ciertas animaciones o las caras de los personajes secundarios, están a un nivel bastante más bajo.
Por último, no hay que olvidar que *Watch Dogs 2* incluye tres modos online bastante originales que alargan la ya de por sí considerable duración de la aventura: misiones cooperativas, invasiones de hackeo o actividades donde nos unimos a la policía para dar caza a jugadores que están cometiendo delitos... O convertirnos en los delincuentes.



Hay misiones de taxista, y todas cuentan pequeñas historias. En esta debíamos llevar a una novia a su boda a tiempo.



Este es sólo un ejemplo de los distintos comportamientos que hemos visto: una mujer, harta de su marido, "batea" su coche.

DOS SON COMPAÑÍA, TRES SON MULTI-TOOL

De entre todas las novedades, las más destacables son los dos drones: el saltarín y el cuadrirrotor. Ambos funcionan como una extensión del cuerpo del propio Marcus, y nos permiten llevar a cabo misiones sin necesidad de pisar la localización. Y tranquilos, que no se quedan sin batería.



DESDE EL SOFÁ. El Saltarín puede ejecutar hackeos físicos, lo que lo convierte en una herramienta de infiltración de lo más útil.



DESDE LAS ALTURAS. El Cuadrirrotor es perfecto para localizar a los enemigos, pero también puede colocar trampas.



¡CAPTÚRALO! Es posible comprar mejoras de todo tipo para ambos drones, o utilizar su cámara para hacer fotografías.

VALORACION

LO MEJOR
Lo divertido que puede llegar a ser. El nuevo enfoque y los personajes. San Francisco.

LO PEOR
Los objetivos de las misiones ofrecen poca variedad. Algunos defectos técnicos.

Te gustará que...



Te gustará que...

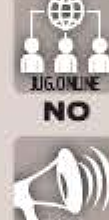


87	**GRÁFICOS** Están a un gran nivel... Aunque algunos apartados lo oscurecen.
90	**SONIDO** Canciones licenciadas de todos los géneros que tararearéis sin parar.
94	**DIVERSIÓN** Cuando os queráis dar cuenta, llevaréis varias horas hackeando.
89	**DURACIÓN** Misiones principales y secundarias, carreras, coleccionables...
NOTA 90	Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, *Watch Dogs 2* es uno de los mejores sandbox de PlayStation 4.









Género: **ROL**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Edición Deluxe: **89,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **ING/JAP**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**









www.finalfantasyxv.com



Final Fantasy se estrena en PS4 con una entrega realmente innovadora de mundo abierto.

JUEGO RECOMENDADO Play

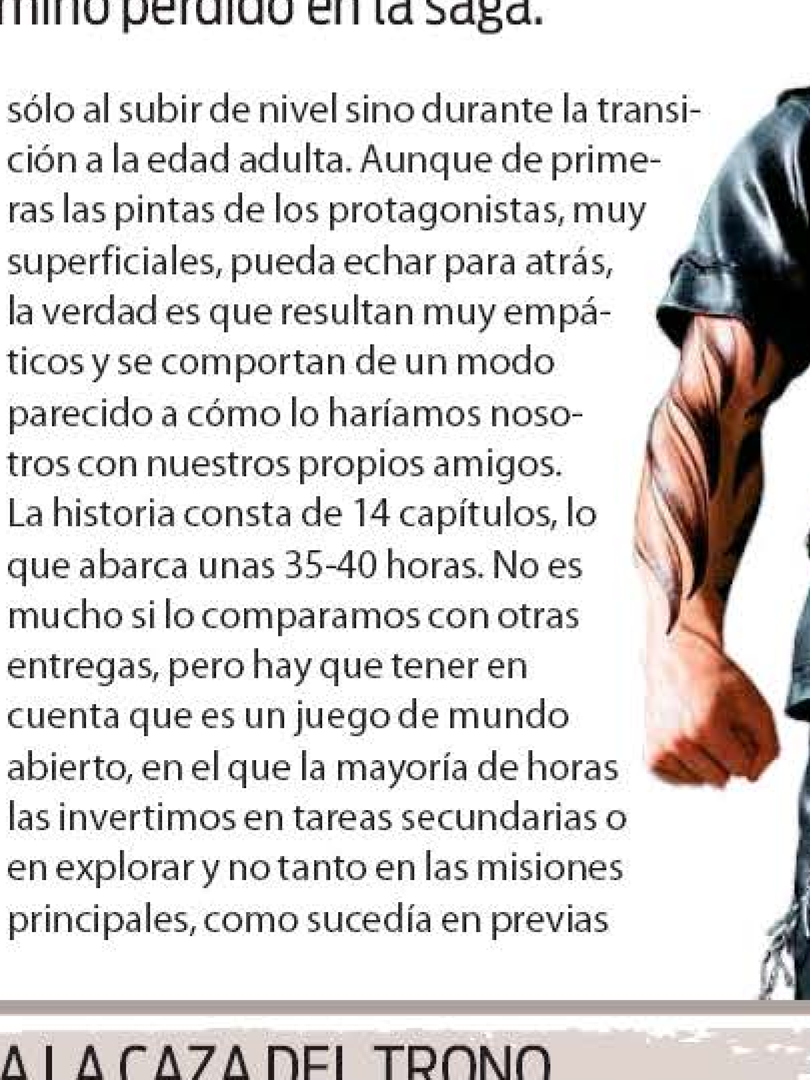
NOCTIS SE ENFUNDA EL AUTO-LÁZARO Y **RESUCITA LA SAGA**

Final Fantasy XV

Dicen que la Noctis es oscura y que alberga horrores, pero la Lucis de esta entrega consigue iluminar el camino perdido en la saga.

Pocas veces nos encontramos con una entrega que, dentro de una saga, la revolucione de un modo tan grande como lo hace esta última aventura de *Final Fantasy*. Este decimoquinto episodio, eso sí, también recupera buena parte de las señas de identidad de la saga, con numerosos guiños a sus fans y mecánicas de antaño. Es esta mezcla de innovación y nostalgia la que, entre otras cosas, nos ha conquistado.

La trama nos lleva hasta el mundo de Eos, con dos naciones enfrentadas en una cruenta guerra. Temáticas clásicas de la saga como los cristales o la batalla entre la tecnología y la magia están muy presentes. Al final, eso sí, es fácil comprobar que en realidad lo importante es el viaje de los cuatro héroes, su evolución y su crecimiento, no sólo al subir de nivel sino durante la transición a la edad adulta. Aunque de primeras las pintas de los protagonistas, muy superficiales, pueda echar para atrás, la verdad es que resultan muy empáticos y se comportan de un modo parecido a cómo lo haríamos nosotros con nuestros propios amigos. La historia consta de 14 capítulos, lo que abarca unas 35-40 horas. No es mucho si lo comparamos con otras entregas, pero hay que tener en cuenta que es un juego de mundo abierto, en el que la mayoría de horas las invertimos en tareas secundarias o en explorar y no tanto en las misiones principales, como sucedía en previas



EL **PRÍNCIPE DESTRONADO,** A LA CAZA DEL TRONO



1 **ARMAS ESPECTRALES.** Podemos cambiar de arma en mitad de los combates o parar la acción para escoger una nueva y seguir zurrando.



2 **LUX IMPETUS.** Noctis puede teletransportarse, tanto para ir a un lugar seguro y recuperar energía como para arremeter contra sus rivales.

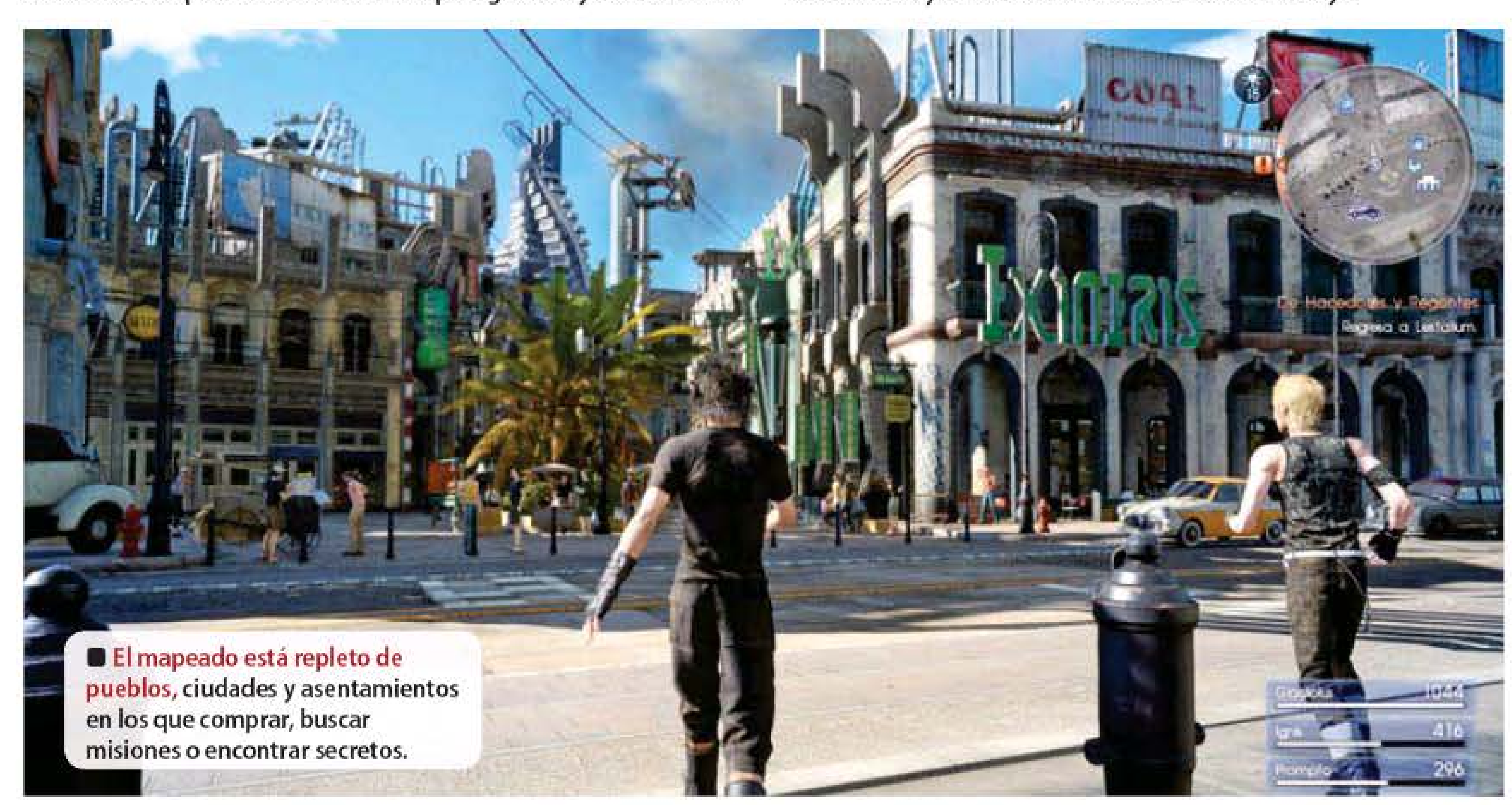


3 **NOVA ESPECTRAL.** Al rellenar una barra podemos desatar este ataque encadenado en el que nos teletransportamos sin parar.

■ Acumulamos la experiencia en los combates y misiones pero debemos acampar o dormir en hoteles para gastarla y subir de nivel.



■ El elenco de secundarios incluye viejos clásicos de la saga como el mítico Cid y caras nuevas como el misterioso Ardyn.



■ El mapeado está repleto de pueblos, ciudades y asentamientos en los que comprar, buscar misiones o encontrar secretos.





» LA REALEZA LUCHA EN **TIEMPO REAL**



ARDIDES. Ejecutamos estos golpes si atacamos por las espalda a nuestros rivales, causándoles un daño enorme.



HUIR. Si el nivel de los enemigos es demasiado alto lo mejor es salir por patas y volver cuando hayamos subido de nivel.

BLOQUEOS. El timing para poder bloquear y contraatacar es la clave del éxito en las batallas. No vale con aporrear botones.



***Final Fantasy XV* revoluciona de forma radical la saga en la mayoría de aspectos y, aún así, seguro que enamora a los fans de las entregas clásicas.**

entregas. El mapeado de juego, pese a ser un mundo abierto, está repleto de zonas a las que sólo podemos acceder siguiendo un determinado recorrido y las mazmorras tienen un desarrollo lineal. Así, nos encontramos con lo mejor de ambos "bandos". Por un lado tenemos total libertad para explorar y, por otra, disfrutamos de zonas lineales repletas de momentos épicos o elementos más guionizados. Lo malo es que, a veces, queremos llegar a un punto cercano del mapa y resulta que debemos dar un rodeo tremendo para llegar a él.

Los combates, en tiempo real, recuerdan a lo que hemos visto en la saga *Kingdom Hearts*. Así, nosotros sólo controlamos a Noctis, mientras que los otros tres protagonistas: Gladiolus, Prompto e Ignis, están controlados por la IA. Eso sí, nuestros colegas cuentan con montones de destrezas (golpes y movimientos especiales) que podemos activar cuando prefiramos una vez que hayamos rellenado la correspondiente barra. En cuanto a Noctis, las posibilidades son realmente enormes. Contamos con 4 acciones básicas: atacar, esquivar, bloquear y realizar ardides (ataques por la espalda). Además, si alguno de nuestros compañeros anda cerca se unirán a un bloqueo o a un ardid si lo ejecutamos en el momento apropiado. Noctis también puede ejecutar un ataque especial, la nova espectral, con la que aumenta su velocidad y se teletransporta para realizar un larguísimo combo de ataques imparables. La magia tampoco se queda corta, ya que podemos crear nuestros propios hechizos combinando elementos de hielo, rayo y fuego y añadiendo un ítem de nuestro inventario para añadir propiedades tan interesantes y clásicas como paro, óminus, veneno... Y eso por no hablar de las invocaciones, aquí llamados Sidéreos. Aunque no podemos llamarlos cuando se nos antoje, »



■ Cindy es la mecánica encargada de mejorar y personalizar nuestro bólido, el Regalia, el coche oficial del príncipe Noctis.



■ Los restaurantes hacen las veces de tabernas en las que recabamos información de los alrededores y obtenemos misiones.



■ Los chocobos son personalizables, desde el color de su plumaje hasta colgarle medallas de nuestros triunfos.



■ Gráficamente tiene algunos elementos anticuados pero el espectáculo es digno, no ya de jugarse, también de verlo.



■ Las misiones secundarias no sólo nos llevan a luchar, también hay tiempo hasta para buscar ranas.



■ La infiltración es el mejor método para superar algunas misiones, como las bases de Magitech.



■ Para aprender habilidades tenemos un tablero, que recuerda al de *FFX*, pero dividido en distintos árboles.



■ Los enemigos clásicos de la saga no faltan a la cita de esta entrega, desde molboles y tomberis hasta Yojimbo.

Esta entrega se pasa a la moda de los juegos de mundo abierto ofreciendo un gigantesco mundo de juego repleto de secretos y misiones secundarias.

estos poderosos dioses nos echarán un cable si el grupo está en las últimas, desatando una destrucción bestial. Entre el elenco divino tenemos a Shiva, Bahamut, Lamú, Titán y Leviatán. Todos estos elementos combinados hacen que esta entrega tenga uno de los mejores sistemas de combate que hemos visto en la saga desde hace mucho, especialmente porque ya no vale con aporrear los botones sin sentido o dejando el botón de ataque pulsado, como ha pasado en otras entregas con combates en tiempo real (e incluso en algunas de las clásicas entregas por turnos, pese a que a algunos les suene a sacrilegio). La cámara, eso sí, sigue colocándose demasiadas veces en lugares en los que no nos deja seguir bien la acción, sobre todo en espacios cerrados.

Para movernos por los escenarios contamos con el Regalia, nuestro coche, que podemos mejorar y customizar de mil maneras colocándole vinilos, pintándolo... Lo malo es que la conducción es prácticamente sobre raíles ya que no podemos salir de la carretera. Por eso, y por ahorrar tiempo, la mayoría de las veces resulta más eficaz usar el típico viaje rápido. Los chocobos, por

MINIJUEGOS PARA PASAR LAS HORAS MUERTAS



1 **CARRERAS DE CHOCOBOS.** Nos enfrentamos a nuestros amigos y también contra el reloj en pruebas de habilidad y salto con nuestro chocobo.



2 **ARENA GALVIANO.** Batallas entre grupos de monstruos en las que apostamos dinero y recibimos jugosos premios. ¡Estamos enganchados!



3 **JUSTICE MONSTERS FIVE.** Es una especie de pinball en el que atizamos a los enemigos que aparecen por el tablero. Hay hasta magias.



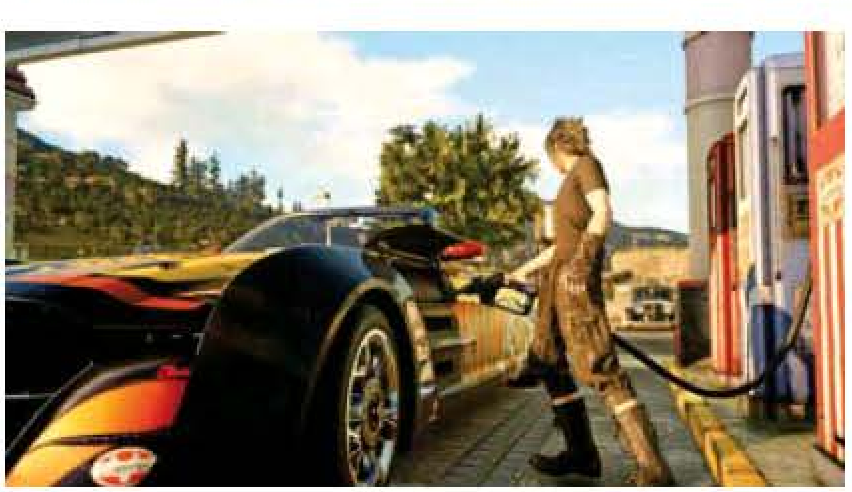
El diseño artístico es una mezcla de western y fantasía, aunque también hay hueco para ciudades como esta especie de Venecia.



Los combates parecen simplones pero hay que estar muy atento, esquivar, bloquear, contraatacar... El timing es la clave del éxito.



Podemos mejorar el Regalia hasta convertirlo en una especie de nave voladora al estilo de "Regreso al Futuro".





su parte, son el transporte ideal para explorar cada rincón del mapa. Los pajarracos suben de nivel, participamos en carreras con ellos e incluso atacan a nuestros rivales, aunque para utilizarlos tenemos que pasar por caja y alquilarlos por un período máximo de 7 días. El dinero tiene más importancia de la que ha tenido nunca, ya que muchas personalizaciones y objetos importantes requieren que pasemos por caja. Para conseguir dinero debemos vender objetos de nuestro inventario o completar alguna de las decenas de misiones de batida, en las que debemos acabar con un enemigo concreto en unas condiciones determinadas (noche, día, cuando llueve...). Por la noche, además, aparecen enemigos diferentes y más poderosos, llamados cadentes, por lo que el ciclo día/noche cobra un sentido más allá de lo estético.

Como guiño a los fans se incluyen referencias a la propia saga en los diálogos que mantienen los héroes, cientos de canciones de la banda sonora de entregas previas y una mayor presencia de minijuegos que en las entregas más recientes, como la pesca (con más de 100 ejemplares por capturar), la cocina (que también tiene más de 100 platos distintos que nos otorgan determinadas ventajas) o una arena en la que podemos apostar para determinar el ganador de batallas de monstruos.

Técnicamente hemos encontrado algunos altibajos, con algunas texturas que parecen extraídas de PS3 y unas animaciones, una iluminación y unos efectos de partículas realmente asombrosos. Nos hemos topado con algunos bajones en el frame rate muy de vez en cuando (algo que no sucede en PS4 Pro) pero el espectáculo, en general, es digno de sacar las palomitas y quedarse embobado. No es, desde luego, la entrega perfecta, pero los combates y su propuesta de mundo abierto a buen seguro que indican el camino a seguir en el futuro.

Debemos tomar decisiones en determinados momentos de la aventura, desde cosas sin importancia a negociaciones entre países.



Lunafreya es el oráculo que mantiene la paz en Eos y, además, la novia del príncipe Noctis, con la que pronto debe casarse.

» LAS AFICIONES DE MIS COLEGAS MOLAN

Cada uno de los héroes cuenta con una afición, que nos puede reportar jugosos beneficios. Gladiolus, el único que no ha cabido en este cuadro explicativo, tiene como afición la supervivencia, que se mejora andando y explorando y que nos otorga objetos de calidad al final de las batallas.



PESCA. Noctis es un experto pescador. Además de ser divertido, lo que pillemos nos sirve para preparar jugosos platos.



COCINA. Ignis merece, desde ya, la estrella michelín. Tiene más de 100 recetas que nos otorgan ventajas para los combates.



FOTOGRAFÍA. Prompto no se separa de su cámara, con la que saca instantáneas del viaje, que luego vemos en un álbum.

VALORACION

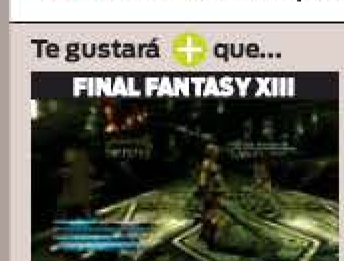
» LO MEJOR

Unos combates sencillos pero profundos. El show gráfico. La amistad de los protas.

» LO PEOR

La cámara falla demasiado en los combates. Conducción simplona y desaprovechada.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



90	**» GRÁFICOS** Elementos anticuados y otros bestiales. Acabado general espectacular.
90	**» SONIDO** No está doblado pero la música incluye la BSO de casi toda la saga.
93	**» DIVERSIÓN** Montones de cosas que hacer, minijuegos y unos combates adictivos.
92	**» DURACIÓN** 30 horas para la historia principal y más de 100 para completarlo todo.
NOTA 92	La cámara es regulera, como algunas texturas, pero ofrece mucha libertad, personajes entrañables y combates geniales.





Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **UBI ANNECY**
Editor: **UBI SOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Season Pass: **19,99 €**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2-4


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO

BLU-RAY SÍ

RESOLUCIÓN 1080 P


http://steep.ubisoft.com/



Comparte tus descensos entre cuatro jugadores, cada uno con su particular forma de afrontarlo.

LA NUEVA GENERACIÓN DE DEPORTES EXTREMOS

Steep

Ubi Annecy recupera el género del deporte extremo para la generación PS4 y lo dota de un nuevo nivel de realismo, interacción y competitividad.

Con la madurez de la actual generación ya alcanzada, aún quedan géneros por explorar. Ubi Annecy se ha propuesto tachar uno de esos géneros de la lista y finalmente ha eliminado varios de ellos de una sola tacada y con una denominación común: el deporte extremo. En *Steep* se unen, en medio de Los Alpes, esquí, snowboard, parapente y traje aéreo (wingsuit) para ofrecer una experiencia social y con una libertad de acción nunca vista en el género.

Sandbox social y "espiritual". Desde los primeros compases, *Steep* destila el amor por la nieve y la montaña de sus desarrolladores; Ubi Annecy ha firmado un simulador en el que nuestro afán explorador, la posibilidad de compartir nuestras rutas y repeticiones y el privilegio de disfrutar tranquilamente de la montaña priman sobre récords, combos y movimientos fantásticos... Aunque tampoco faltan en *Steep*.
La mecánica del juego de Ubi resulta muy diferente a lo que estamos acostumbrados y mezcla un gran realismo, con detalles espectaculares, como el comportamiento de la nieve bajo nuestros pies/tabla/esquíes o el ciclo de día y noche, con la posibilidad de teletransportarnos a cualquier zona ya visitada y de cambiar nuestro atuendo a voluntad para desempeñar cualquiera de los cuatro deportes mencionados. La gracia en *Steep* no consiste únicamente en batir los récords en cada una de las

Conquista Los Alpes a través de cuatro deportes extremos: snowboard, traje aéreo, esquí y parapente.

CUATRO FORMAS DE VENCER A LA MONTAÑA

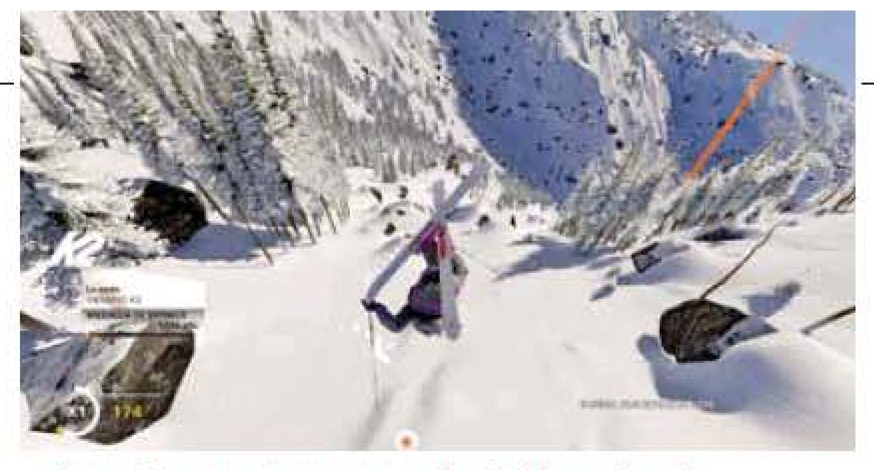
Aunque tus primeros pasos, literales, los darás a pie, *Steep* ofrece cuatro modalidades deportivas entre las que podremos movernos en cualquier momento. Cada una de ellas exige y ofrece cosas totalmente diferentes al jugador.



1 **ESQUÍ / SNOWBOARD.** Modalidades parecidas aunque con un control algo diferente entre sí; los clásicos de los simuladores.


2 **TRAJE AÉREO.** El wingsuit ofrece un control más exigente y niveles en los que tendremos que vencer al crono y cruzar anillos con estilo.


3 **PARAPENTE.** Aprovecha las corrientes de aire y pasa cerca de los obstáculos para mejorar tus tiempos y conseguir puntos.



El uso de los esquíes es muy similar al del snowboard, aunque exige un mayor control del movimiento y, sobre todo, de la posición.



Con el traje aéreo prima la velocidad y el nivel de dificultad y/o peligro de cada uno de nuestros movimientos.



Tanto el aspecto como el comportamiento de la nieve están recreados en *Steep* del modo más realista posible.





***Steep* es un homenaje a la montaña, un simulador deportivo para disfrutar y compartir con otros aficionados.**

rutas, que se abren a medida que aumentamos nuestro nivel de experiencia. La posibilidad de crear y compartir nuevas rutas online por zonas de la montaña sin explorar o de unirnos, en tiempo real y en cualquier momento, a otros jugadores en sus vuelos/descensos sin la imposición (no siempre) de hacer el mejor tiempo o puntuación es otra de las principales bazas del juego.

Debemos admitir que, al principio, cuesta disfrutar "simplemente" del paisaje, de la montaña y de un simple descenso por una ladera nevada, pero una vez que entras en el juego (nunca mejor dicho) y, sobre todo, si alguna vez has practicado alguno de los cuatro deportes que se muestran en *Steep*, puedes estar horas deambulando por Los Alpes, repitiendo rutas para buscar el trayecto más divertido, rápido o puntuable o disfrutando del paisaje.

Original, pero con su puntito clásico. Aunque su mecánica es muy original, en *Steep* no faltan los elementos "clásicos": encontraremos rutas reservadas a un determinado nivel de experiencia, descensos con múltiples objetivos (¿recordáis el clásico *Tony Hawk's*?) y hasta una tienda, accesible en cualquier momento, a través de la que podremos personalizar al máximo el aspecto de nuestro personaje con diferentes botas, esquíes, guantes, gafas, mochilas, tablas... *Steep* no es ni mucho menos un título para todo el mundo, ni fácil de entender desde el minuto uno, aunque su control sea de lo más accesible. Eso sí, es un juego que hará las delicias de los aficionados a la nieve y de todas las posibilidades que ofrece.



Entre tus gadgets podrás incluir un walkie-talkie o una linterna, de lo más útil para descensos en mitad de la noche.



El mapa de la montaña mostrará muchas de las rutas: bloqueadas, desbloqueadas y completadas (con su puntuación).

UN SIMULADOR MUY DIFERENTE

Steep te enseñará a respetar la montaña y a disfrutarla sin necesidad de batir récords o realizar acrobacias imposibles continuamente. No faltarán las contrarreloj o los niveles que exigen la mejor puntuación, pero el espíritu de *Steep* es el de compartir: nuevas rutas, repeticiones, descensos...



REPETICIONES. Podrás ver la repetición de tus acciones en cualquier momento y compartirla con tus contactos en el juego.



TIENDA. Podrás invertir los puntos conseguidos con cada ruta en personalizar tu aspecto con nuevos atuendos.



PRISMÁTICOS. Para alcanzar ciertas cimas y desbloquear sus rutas, será necesario localizarlas primero con los prismáticos.

VALORACION

LO MEJOR
Realista y espectacular. Lo amarás si practicas alguno de los deportes que muestra.

LO PEOR
Su enfoque social requiere estar conectado a internet en todo momento.

Te gustará + que... TONY HAWK'S PRO SKATER 5 — Te gustará − que... SSX (PLAYSTATION 3)



86	**GRÁFICOS** El comportamiento de la nieve y los ciclos día/noche son increíbles.
82	**SONIDO** El realista sonido de la nieve supera en calidad a su banda sonora.
77	**DIVERSIÓN** El objetivo de *Steep* es disfrutarlo en compañía. No es nada típico.
80	**DURACIÓN** Si te encaja su mecánica, estarás meses descubriendo rutas.
NOTA 81	*Steep* no es ni mucho menos un simulador deportivo al uso y no todo el mundo sabrá apreciar sus peculiares virtudes.









Género: **SHOOT'EM UP**

Desarrollador: **TRIPWIRE INTERACTIVE**

Editor: **DEEP SILVER**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

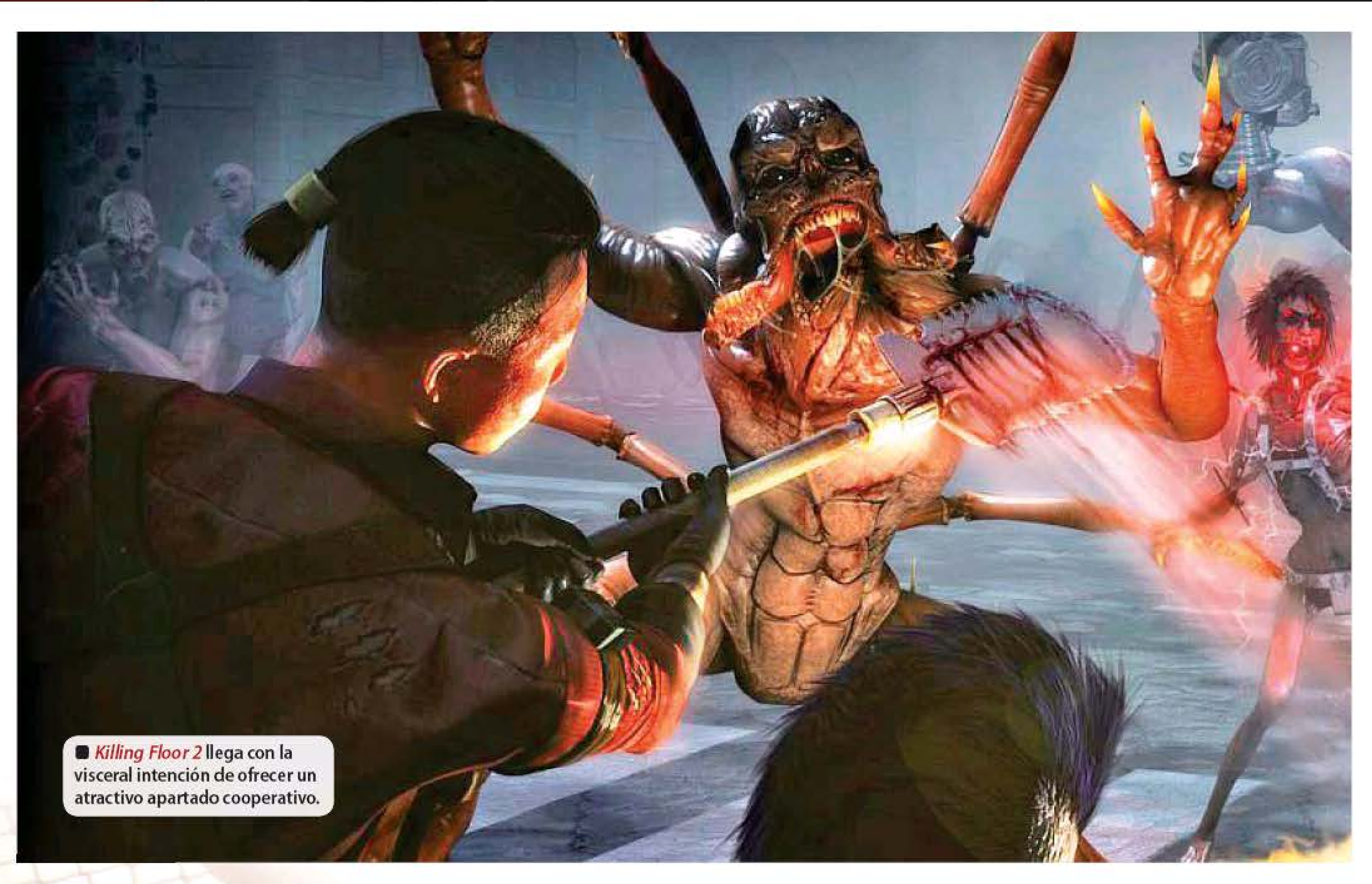
Precio: **39,99 €**



JUGADORES 1	JUG. ONLINE 2-12
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P



www.killingfloor2.com



Killing Floor 2 llega con la visceral intención de ofrecer un atractivo apartado cooperativo.

¿HORDAS DE INFECTADOS? MEJOR **EN COMPAÑÍA**

Killing Floor 2

Tras mucho tiempo de espera, *Killing Floor 2* llega a PS4 sin innovar demasiado, pero con armas suficientes para divertirnos en grupo.

Llega a PS4 una saga que se lo debe todo al apoyo de la comunidad. *Killing Floor 2* aterriza en nuestra consola tras recibir un inmenso apoyo de los usuarios de PC en un proyecto que nació como un mod de *Unreal Tournament 2004*. Visceras a tutiplén en un shooter diseñado especialmente para disfrutarse en compañía con su cooperativo para un máximo de seis jugadores.

Aunque *Killing Floor 2* incluye un apartado individual, la historia es lo de menos. Tripwire Interactive lo ha concebido como una propuesta en la que lo importante es formar equipo y sobrevivir a incesantes oleadas de Zed, que es el nombre que reciben los enemigos en el juego. Aquí, lo único que cuenta es sobrevivir a numerosas rondas en las que estos putrefactos seres, con diseños de lo más variopinto, tratan de acabar con nosotros para pegarse un buen banquete de cerebros humanos. Por ello, resulta vital trabajar en equipo y mantenerse unidos, resultando especialmente vital la comunicación con el resto de compañeros para echar una mano en el caso de que alguien lo necesitara. Aquí no sirve de nada hacerse el héroe, ya que librar la batalla de forma individual es un fracaso seguro. Especialmente a la hora de hacer frente al poderoso enemigo final, ya que hay que tener en cuenta de que si morimos, tocará comenzar desde el principio. Para evitar que eso ocurra, entre una oleada y otra podemos acceder al mercader para comprar nuevas armas con el dinero que hayamos obtenido destripando a esta clase de zombis. El arsenal es extenso y variado, teniendo a nuestra disposición desde las armas de fuego más

La saga nació como un mod de *Unreal Tournament 2004* que encandiló a un gran número de jugadores.

» ASÍ SOBREVIVIMOS A ESTA **PESADILLA** MULTIJUGADOR



① **CLASES.** Hay diferentes clases con diversas características en las que profundizar para elegir la que mejor se adapta a nuestros gustos.



② **EQUIPO.** De nada sirve hacer la guerra por vuestra cuenta. Resulta vital mantenerse como una unidad para poder sobrevivir a las hordas.



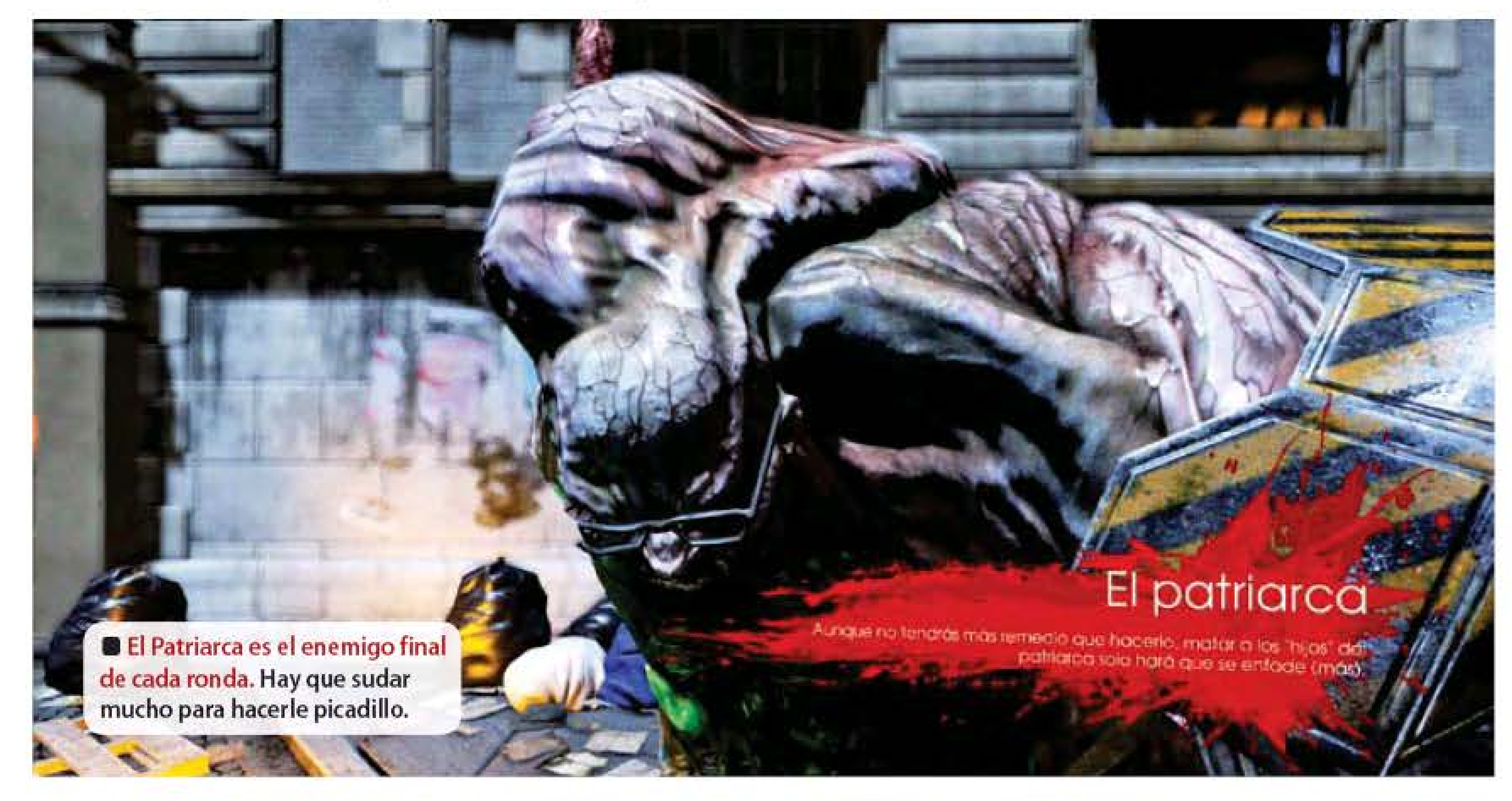
③ **JEFE FINAL.** Derrotar al líder de la manada no es una tarea sencilla, por lo que hay que cumplir con los dos puntos anteriores para obtener éxito.



La sangre está presente de forma constante. Evidentemente, por sus niveles de violencia, no es un juego apto para los más jóvenes.



Los Zed, que es como se llaman los pútridos enemigos en *Killing Floor 2*, pueden aparecer desde cualquier sitio.



El Patriarca es el enemigo final de cada ronda. Hay que sudar mucho para hacerle picadillo.





Killing Floor 2 es una gran opción para aquellos que quieran disfrutar de un juego de tiros online con sus amigos.

elementales, hasta otras con una función más espectacular, con las que podremos chamuscar de mil formas a nuestros oponentes, llenando de sangre la pantalla en un festival de color no apto para todos los públicos.

Es cierto que se echa en falta la presencia de más modos de juego, pero *Killing Floor 2* palía esta ausencia con una profundidad bastante imponente en el desarrollo de sus personajes. Tenemos varias clases a nuestra disposición, todas ellas con habilidades específicas que querremos probar para utilizar la que mejor se adapte a nuestros gustos o nuestro estilo de juego. Además, el desarrollo por niveles nos permite desbloquear nuevas opciones de forma progresiva, añadiendo de forma constante nuevos elementos a nuestro inventario para poder darle rienda suelta a nuestra imaginación en el fragor de la batalla. Resulta casi imprescindible que el equipo que se conforme sea variado para tener más opciones de resultar victoriosos. Así que ya sabéis, tened en cuenta que, aunque sea más divertido ser un soldado de campo, a veces es mejor ejercer el papel de médico y cuidar de la vida del resto de nuestra tropa.

Killing Floor 2 no es el juego más variado ni con más opciones del mundo. Ni siquiera el que mejor luce a nivel técnico (aunque su rendimiento en PS4 es sólido y estable). Pero consigue algo que no siempre es fácil y que debe ser la base de todo buen videojuego: es divertido y adictivo. Y eso es un gran punto a su favor para conseguir que su comunidad de fieles siga creciendo sin cesar.



Mejor acompañados. Aunque cuenta con modo individual, el juego está concebido para jugar en cooperativo online.



El mercader nos permitirá comprar nuevas armas entre ronda y ronda. Hay muchas y muy variadas para elegir.

UNAS **HORDAS** CON MUCHAS VARIANTES

La premisa principal de *Killing Floor 2* es la de sobrevivir en compañía a las numerosas hordas de enemigos. Pero no solo se trata de disparar sin contemplaciones, sino que también deberemos tener en cuenta otros patrones a seguir para incrementar las opciones de mantenernos con vida.



TIEMPO BALA. En determinados momentos la pantalla se ralentizará para que podamos disfrutar de una espectacularidad plena.



MAPAS. Hay doce escenarios diferentes y muy variados. No viene mal estudiarlos a fondo para usarlos a nuestro favor.



ENEMIGOS. Hay Zed de lo más variados. Desde arañas, hasta seres espectrales sin olvidar a gordos que escupen vómito.

VALORACION

LO MEJOR
- En un par de partidas se le coge el truco.
- Posee una amplia diversidad de armas.

LO PEOR
- El apartado individual se queda corto.
- Esperábamos más modos de juego.

Te gustará + que... **SHADOW WARRIOR**



Te gustará − que... **DOOM**



75	**GRÁFICOS** No destacan demasiado, pero rinde de forma estable.
80	**SONIDO** Un doblaje al castellano de lo más cumplidor es la guinda.
85	**DIVERSIÓN** Pocas propuestas son tan divertidas en compañía.
80	**DURACIÓN** A pesar de la escasez en modos, tiene bastante profundidad.
NOTA 80	No es el shooter más completo ni el más espectacular de PS4. Pero si se trata de divertir con amigos, cumple con creces.





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **18 DE OCTUBRE**
Precio: **39,99 €**





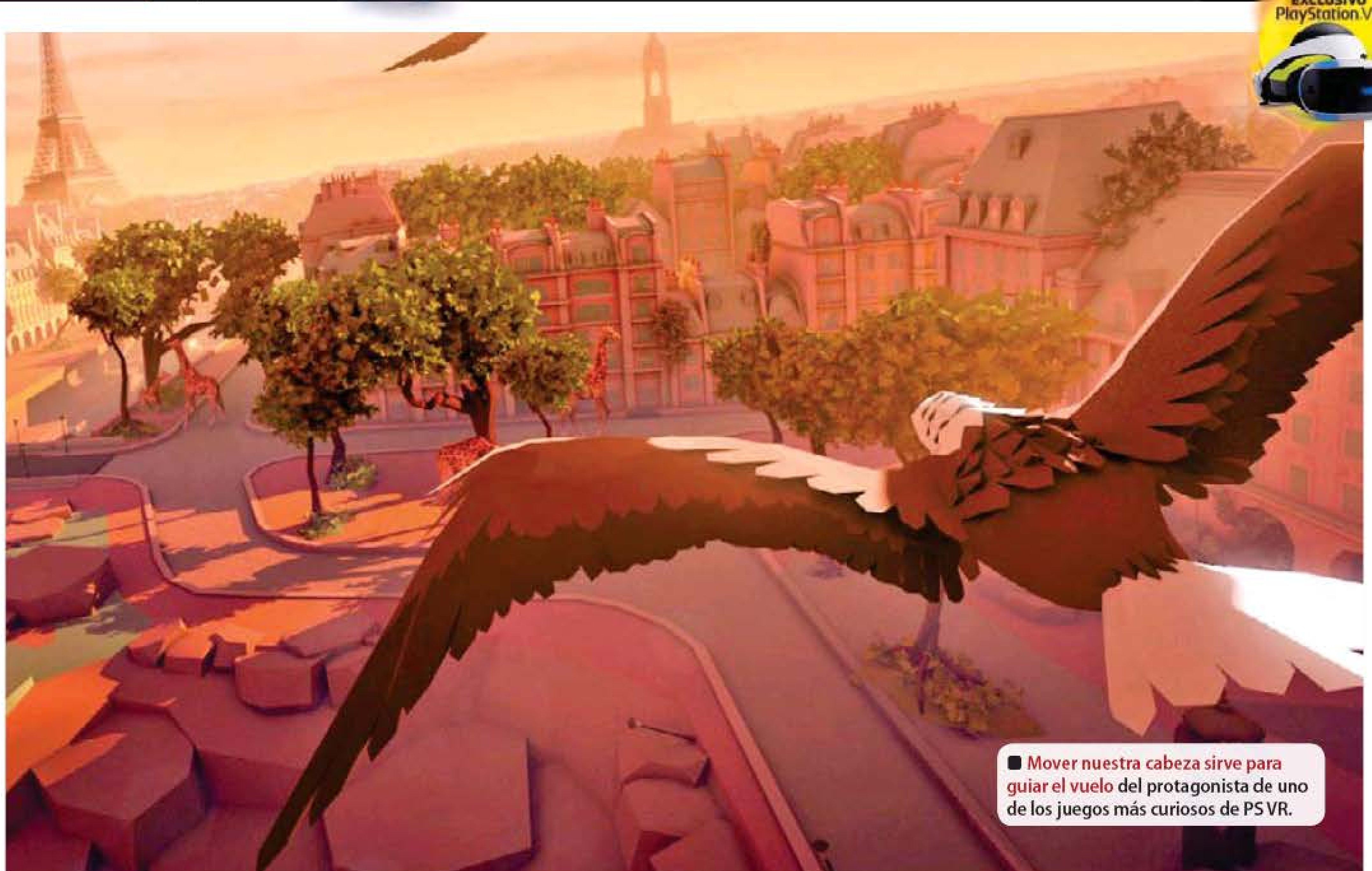




JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-6 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · PS MOVE NO

www.ubisoft.com/es-ES/game/eagle-flight/

EXCLUSIVO PlayStation VR



Mover nuestra cabeza sirve para guiar el vuelo del protagonista de uno de los juegos más curiosos de PS VR.

Y LAS **BESTIAS** HEREDARÁN LA **REALIDAD VIRTUAL**...

Eagle Flight

Cuando la humanidad haya desaparecido, las ciudades se llenarán de vegetación y animales salvajes. Emprendamos el vuelo como uno de ellos.

Con la primera oleada de juegos para PS VR, queda claro que esta plataforma está motivando a los desarrolladores para experimentar con dinámicas de juego insólitas. A fin de cuentas, ¿en cuántos juegos habíais controlado antes a un águila? Nuestro plumífero amigo acaba de nacer en una París del futuro, con la humanidad extinguida. El objetivo es ayudarle a superar las diferentes etapas de su desarrollo: crear un nido, aprender a coger peces, buscar pareja... Todo ello se hace siempre en pleno vuelo y cumpliendo mecánicas como pasar a toda velocidad por aros flotantes o disparando a otras aves enemigas. Sí, disparando, ya que tenemos algunas habilidades como lanzar chillidos dañinos o activar un escudo de fuerza temporal. Estas acciones se llevan a cabo pulsando botones, pero el movimiento principal de dirigir al águila en una dirección o cambiar la trayectoria se ejecuta simplemente moviendo la cabeza. Así, volar en vista subjetiva se vuelve una tarea tan "natural" como satisfactoria.

Otra aportación clave del juego es que se desarrolla como un sandbox: nosotros volamos libremente por las calles y edificios emblemáticos de París y podemos acceder libremente a misiones de la trama principal o a otras secundarias, además de recolectar ítems. Se agradece el desarrollo abierto, si bien es cierto que la dinámica de las misiones acaba volviéndose repetitiva. También lastra la experiencia un acabado gráfico tan simplón, pero la sensación de estar probando algo único (con multijugador tipo "atrapa la bandera" incluido, ojo) contribuye a disfrutar del viaje.



Los edificios más emblemáticos de París se pueden sobrevolar. Ojalá hubieran incluido más ciudades...



Los enemigos y aliados dejan estelas de colores para que sean fáciles de seguir. ¡Apúntales y dispara!

» CÓMO EXPLORAR **PARÍS** AL **VUELO**



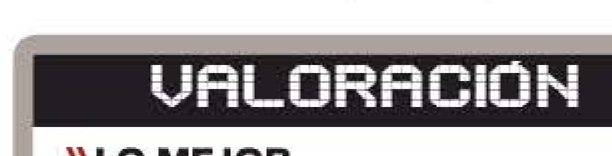
① **LAS MISIONES** disponibles se muestran mediante iconos flotantes en los momentos de vuelo libre. Si ya las jugamos, muestran la puntuación.



② **EL DESARROLLO** de estas misiones nos obliga a pasar por aros flotantes, atacar a enemigos o pasar por zonas estrechas a toda velocidad.



③ **MULTIJUGADOR:** en equipos de tres contra tres, hemos de recoger una presa y llevarla al nido sin que nos derriben. Quien más lleve, gana.



VALORACIÓN

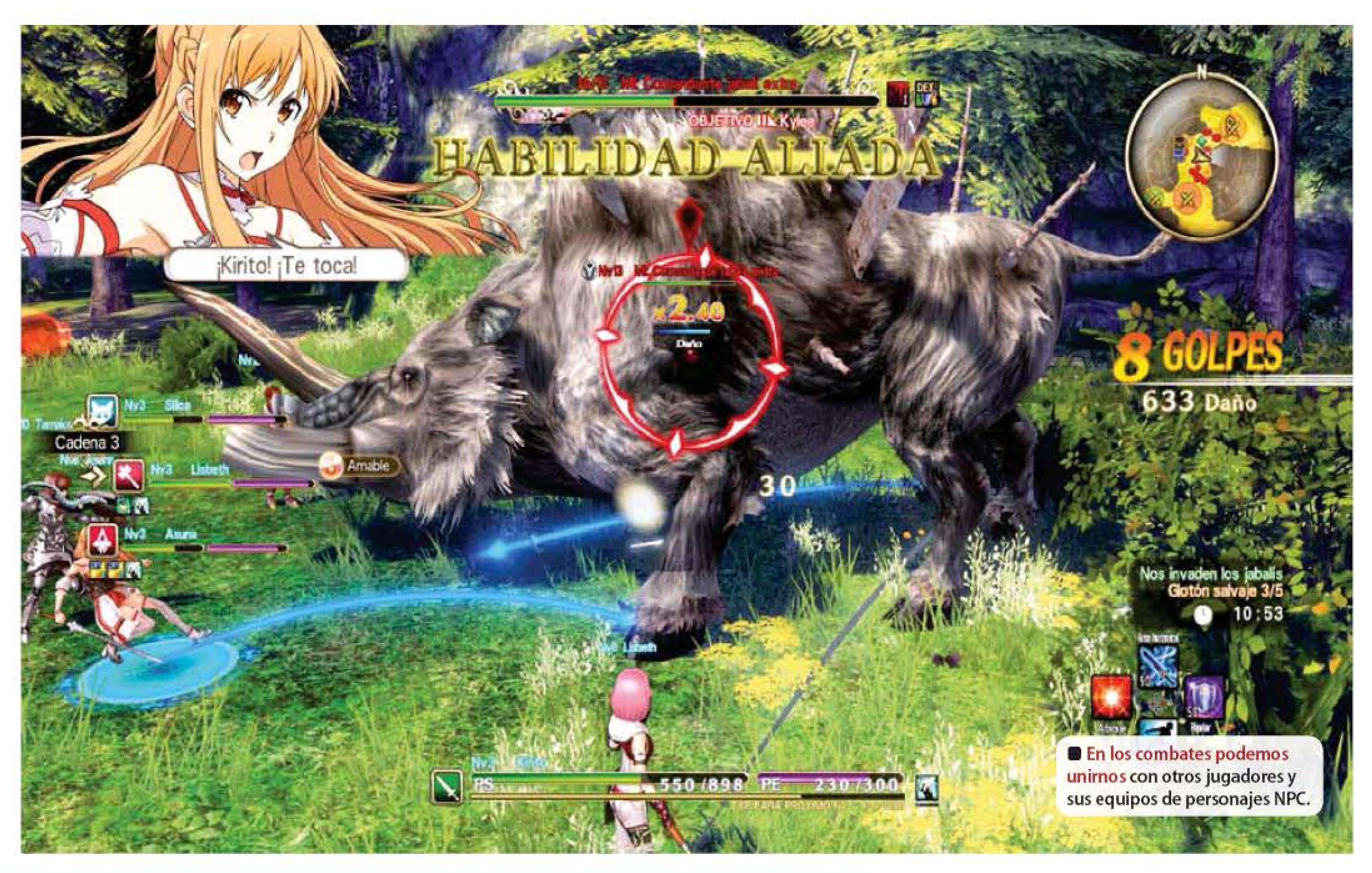
» LO MEJOR
La sensación de vuelo es muy placentera. Abre las puertas al sandbox. El multijugador.

» LO PEOR
Es muy, muy simplón gráficamente. Para ser un sandbox, se acaba bastante pronto.

56	**» GRÁFICOS** Su estilo cel-shading no oculta que son demasiado simplotes.
75	**» SONIDO** Mola la voz "de documental" del narrador. Poca música, pero bonita.
77	**» DIVERSIÓN** Ofrece sensaciones únicas, aunque la "magia" da paso a la repetición.
72	**» DURACIÓN** El sistema de puntos y el multi ayudan, pero da para unos pocos días.
NOTA 73	Una experiencia diferente, que merece la pena probar. Se hace corto y le ha faltado un pelín de ambición, pero es satisfactorio.







■ En los combates podemos unirnos con otros jugadores y sus equipos de personajes NPC.

CUANDO LA **REALIDAD VIRTUAL** SE VUELVE MASIVA

Sword Art Online: Hollow Realization

Kirito y sus amigos vuelven a adentrarse en un nuevo VRMMORPG para descubrir los misterios que hay tras la continuación del trágico *SAO*.

El equipo de Aquira Games se une con Reki Kawahara, autor de las novelas originales de "Sword Art Online", para ofrecernos una nueva aventura basada en el popular manganime con cross-save entre PS4 y Vita. Una historia completamente nueva en la que nos trasladamos hasta el año 2026, donde los creadores de SAO han creado un nuevo juego llamado SAO Origin. Kirito y sus amigos deciden adentrarse en su beta, pese a los trágicos acontecimientos que tuvieron lugar en su precuela, para disfrutar de la experiencia de un VRMMORPG (multijugador masivo de realidad virtual), en la que pronto encuentran un gran misterio tras un personaje NPC al que llaman Premiere.

Se trata de un simulador de MMORPG en el que vemos todos los elementos característicos del género pero jugamos en solitario. Con el editor creamos un personaje desde cero (esta vez podemos seleccionar el sexo) e interactuaremos con otros jugadores (online o controlados por la IA) para formar un grupo y superar misiones que consisten, en su inmensa mayoría, en derrotar a ciertos tipos de monstruos; mejoramos armas y habilidades... Eso sí, el sistema de combate es complejo y costoso de dominar. Se basa en dar órdenes a los miembros del grupo y usar habilidades con un menú en tiempo real que, sin las comodidades del ratón y el teclado, resulta muy engorroso. Cuenta con un buen diseño de personajes de estilo anime, pero destaca más el apartado sonoro. Las voces están en japonés, con textos en castellano, y encantarán a todos los seguidores de la versión original del anime Sword Art Online.



■ La historia se desarrolla con largas escenas de diálogos con los personajes estáticos. Se hace bastante pesado.



■ Premiere es el misterioso NPC en torno al cual gira la historia de esta aventura. ¿Qué ocultará tras su amnesia?

» SIMULANDO SER UN **MMORPG** PERO PARA UN JUGADOR



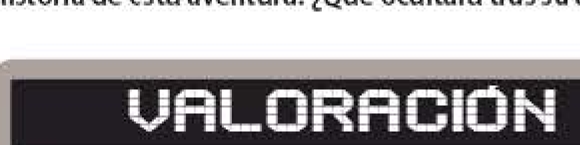
① **EDITOR.** Es el más completo de la saga y permite cambiar múltiples aspectos de Kirito. ¡Incluso nos deja elegir el género del personaje!



② **RELACIONES.** Hay que hablar con otros personajes y hasta hay "minijuegos de citas" para aumentar la amistad y hacer que luchen mejor.



③ **TABLERO DE HABILIDADES.** Cada tipo de arma tiene sus propias habilidades y se aprenden con los puntos obtenidos en los combates.



» LO MEJOR
Las voces en japonés, el diseño de personajes y la historia. Tiene cross-save con PS Vita.

» LO PEOR
Complejo sistema de combate para el mando, errores gráficos y largos diálogos.

70	**» GRÁFICOS** El diseño de personajes es lo mejor de un apartado gráfico mejorable.
80	**» SONIDO** Las voces en japonés encantarán a los fans. La música está a la altura.
75	**» DIVERSIÓN** Poca variedad de misiones y la historia no invita a rejugar.
75	**» DURACIÓN** Unas 30 horas de juego que se alargan con misiones secundarias.
NOTA 78	**Un interesante juego de rol online pensado para los fans de la saga. El sonido y la ambientación son sus fuertes.**







■ Al igual que en las anteriores entregas, se mezclan escenarios 3D con sprites bidimensionales.

LA **EXCELENCIA** Y COMPLEJIDAD DE LA LUCHA

Blazblue Central Fiction

La cuarta entrega de la exigente saga de lucha de Arc System Works llega a PS3 y PS4 con un sistema de juego mejorado y siete nuevos personajes.

Nacido a la sombra de *Guilty Gear*, primer gran éxito de Arc System Works, la saga *BlazBlue* se ha ido convirtiendo poco a poco, con cada una de sus diferentes entregas, en la alternativa más "pro" entre los aficionados a la lucha; su exigente jugabilidad y complejo sistema de control, en el que no falta ni un solo elemento del género, tienen la culpa.

Completo y complejo a todos los niveles. El título de Arc System Works presenta un abanico de opciones espectacular fuera y dentro de los combates. Y cuando decimos fuera nos referimos a sus modos de juego: Speed Star (Time Attack), Modo Historia (con sus secuencias de anime correspondientes), modo desafío (para aprender los combos), el original Grim of Abyss (un Survival en el que podremos ir mejorando cada característica del personaje...). Y si no sabemos jugar, también incluye un tutorial que nos enseñará absolutamente todo. Pero es su mecánica de juego la que hace especial a *BlazBlue*. No hay técnica del género de la lucha que no esté representada en el juego: combos, chain, especiales, juggles y combos aéreos, doble salto, potenciar al personaje, barra de defensa... Hasta estados condicionantes que se activan si somos muy defensivos o muy atacantes. Una delicia para cualquier amante del género, aunque en el lado negativo, su gran exigencia y complejidad no está al alcance de un jugador inexperto, algo que queda claro si jugamos online. *BlazBlue Central Fiction* es el siguiente nivel, es el juego de lucha para los que creen que *KOF XIV* y *Street Fighter* V están anticuados y limitados. ■



■ Cada luchador hace uso de los cuatro botones de ataque de forma diferente.



■ Entre las técnicas más originales están los fulminantes Astral Heat, que acaban con el oponente de un golpe.

» COMPLETO Y COMPLEJO COMO POCOS JUEGOS DE LUCHA



① **TUTORIAL.** El juego incluye una serie de lecciones para aprender todas las técnicas y movimientos, desde el salto a los golpes especiales.



② **MODO HISTORIA.** El tirón del anime de BlazBlue ha dado alas a Arc, que ha incluido un modo historia denso y repleto de escenas y vídeos.



③ **GRIM OF ABYSS.** Su original Survival se compone de varias fases entre las que podremos comprar mejoras para nuestro personaje.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
No encontrarás un juego de lucha más completo y exigente en el mercado.

» LO PEOR
Demasiado exigente para luchadores inexpertos. La extraña resolución de los sprites.

80	**» GRÁFICOS** Esperábamos el salto gráfico de *Xrd Revelator*, pero los sprites son 2D.
88	**» SONIDO** Guitarreo y voces en japonés, la combinación ASW por excelencia.
90	**» DIVERSIÓN** Si eres un experto en el género sabrás exprimirle el jugo.
80	**» DURACIÓN** Entre su sistema de juego y sus modos, tienes juego para meses.
NOTA 86	No encontrarás un beat'em-up más exigente, aunque eso deja a *Central Fiction* fuera del alcance de muchos jugadores.



12

Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **DAEDALIC ENTERTAINMENT**
Editor: **AVANCE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.daedalic.de/en/game/silence



■ *Silence* es una aventura gráfica que se desarrolla en un mágico mundo. Llega con textos en castellano y Avance prepara para enero una edición física con un libro de arte de casi 200 páginas.

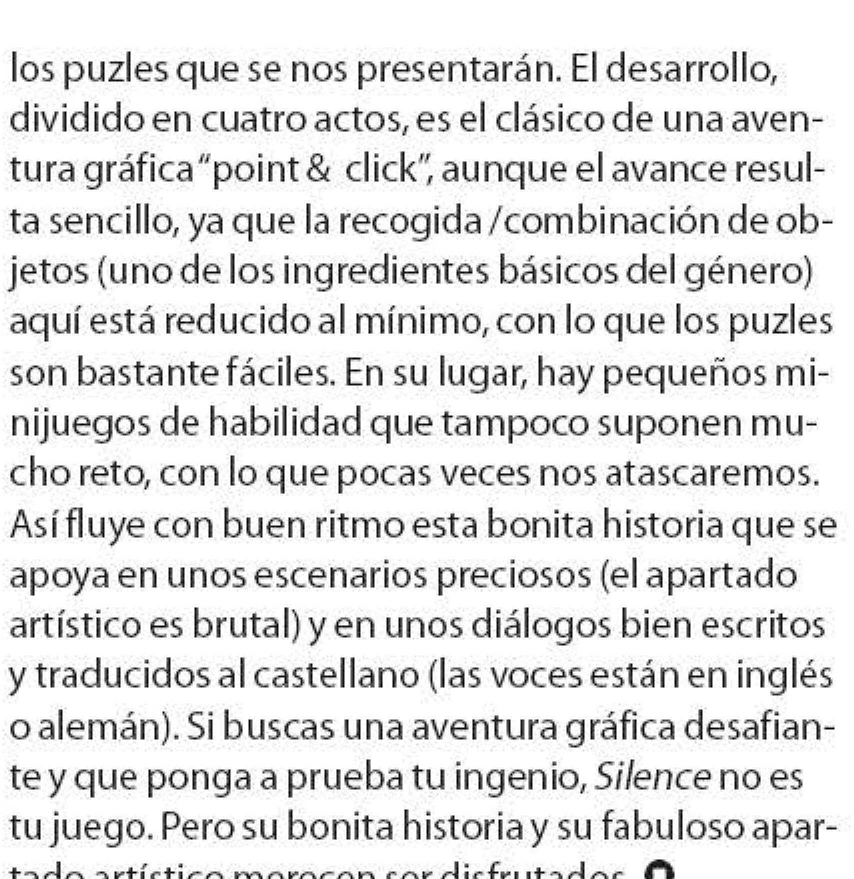
UN MÁGICO **LIMBO** DEL QUE NO QUERRÁS ESCAPAR

Silence

Desde Alemania nos llega una aventura gráfica que, aunque poco desafiante en lo jugable, es una delicia por su preciosa estética y por su historia de fondo.

Dos hermanos tratan de refugiarse de un bombardeo y, para que la hermana pequeña se "distraiga" y no pase miedo, su hermano mayor le cuenta historias sobre Silencio, un fantástico mundo imaginario al que, de repente, se ven transportados. Allí transcurre esta preciosa aventura gráfica de los alemanes de Daedalic, con un trasfondo que emociona de principio a fin y que se entiende perfectamente aunque no hayas jugado a *The Whispered World,* otra aventura que salió en PC en 2009 y que se desarrolla en ese mismo lugar.

Según el momento del juego, alternamos el control de los dos hermanos, que pueden estar apoyados por Spot, una simpática oruga verde que es capaz de moldear su cuerpo de distintas formas, algo que nos será muy útil para superar algunos de



los puzles que se nos presentarán. El desarrollo, dividido en cuatro actos, es el clásico de una aventura gráfica "point & click", aunque el avance resulta sencillo, ya que la recogida /combinación de objetos (uno de los ingredientes básicos del género) aquí está reducido al mínimo, con lo que los puzles son bastante fáciles. En su lugar, hay pequeños minijuegos de habilidad que tampoco suponen mucho reto, con lo que pocas veces nos atascaremos. Así fluye con buen ritmo esta bonita historia que se apoya en unos escenarios preciosos (el apartado artístico es brutal) y en unos diálogos bien escritos y traducidos al castellano (las voces están en inglés o alemán). Si buscas una aventura gráfica desafiante y que ponga a prueba tu ingenio, *Silence* no es tu juego. Pero su bonita historia y su fabuloso apartado artístico merecen ser disfrutados. ○

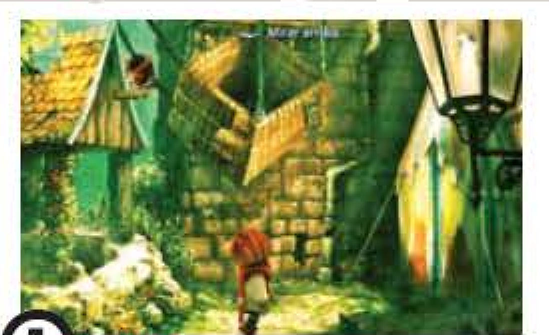


■ Como toda aventura gráfica, se basa en los puzles. Eso sí, los que ofrece *Silence* son bastante sencillitos.



■ Habrá que tomar decisiones en ciertos momentos. Tiene dos finales y dura cerca de seis horas.

» UN BONITO **CUENTO** EN FORMA DE AVENTURA GRÁFICA



① **PUZLES.** Aunque nos movemos con el stick, el desarrollo es "point & click": se trata de recoger objetos e interactuar con el entorno.



② **VARIOS PERSONAJES.** Según el momento podemos alternar el control de hasta tres personajes. La oruga Spot tiene habilidades especiales.



③ **MINIJUEGOS.** Aparte de puzles, a veces hay minijuegos, pero en general también son sencillos. Es difícil quedarte atascado en *Silence.*



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su emotiva historia de fondo y su precioso apartado artístico. Su edición "física".

» LO PEOR
No ofrece muchos desafíos: apenas te quedarás atascado y lo terminarás en pocas horas.

84	**» GRÁFICOS** Fondos estáticos pero preciosos estéticamente hablando.
80	**» SONIDO** Bonitas melodías que acompañan a la perfección y voces en inglés.
72	**» DIVERSIÓN** La emotiva historia engancha, aunque ofrece pocos retos...
70	**» DURACIÓN** Dura unas 6 horas, algo más si quieres ver sus dos finales y los trofeos.
NOTA 76	Aunque ofrecerá pocos retos a los fans del género, *Silence* merece la pena por su diseño y su emotiva historia de fondo.



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


■ Construir bases en cualquier planeta que se nos antoje es una de las principales novedades.

PS4 | HELLO GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATUITO

■ NO MAN'S SKY

Foundation Update

La primera gran actualización de *No Man's Sky* añade una gran cantidad de contenido y mejoras en todos los aspectos del juego. Los nuevos modos, Supervivencia y Creativo, son lo más destacado, y ofrecen una experiencia totalmente nueva al original. El primero de ellos apuesta por una mecánica mucho más desafiante, mientras que el segundo, Creativo, nos propone construir una base modular en cualquier planeta de su universo, que puede ser utilizada como refugio, almacenaje, para cultivos o centros de investigación, en los que, además, podemos contratar a diferentes personajes para que trabajen en ellas.

La inclusión de cargueros es otra de las grandes novedades, y nos permiten transportar grandes cantidades de materiales que, ahora, resultan más fácil de hallar y utilizar para crear recursos gracias a las nuevas posibilidades de recolección, que hacen mucho más variada nuestra vida en su vasto universo.

VALORACIÓN. Una gran actualización gratuita, que promete ser sólo la primera de muchas más.


■ Los cultivos pueden ser construidos dentro de las bases, y nos proporcionan recursos fundamentales para sobrevivir.


■ Los cargueros, otra de las novedades, permiten trasladar grandes cantidades de objetos y recursos de un planeta a otro.





PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 20 DE DICIEMBRE | 14,99€

■ DRAGON BALL XENOVERSE 2

DLC 1

Cabbe y Frost son los nuevos personajes que llegan en este primer DLC, que también incluye nuevas misiones paralelas, ataques y trajes exclusivos, y alguna que otra sorpresa más que amplía el contenido del juego.

VALORACIÓN. Si sois fans de Dragon Ball y disfrutáis de *Xenoverse 2*, no podéis dejarlo escapar.



PS4 | 2K GAMES | LUCHA | YA DISPONIBLE | 8,99 €

■ WWE 2K17

Pack de Leyendas

5 leyendas de la WWE: Brutus "The Barber" Beefcake, Eddie Guerrero, Greg "The Hammer" Valentine, Tatanka y Sycho Sid, suben al ring por primera vez en esta edición del juego gracias a este completo añadido.

VALORACIÓN. Si eres fan de la WWE, tener cinco nuevos "wrestlers" por menos de 9 € no s más trato.



PS4 | UBISOFT | SHOOTER | DISPONIBLE | GRATIS

■ RAINBOW SIX SIEGE

Operación Red Crow

Combatir en el nuevo mapa Rascacielos, ambientado en Nagoya, y tener disponibles dos unidades del SAT (Special Assault Team) japonés, son los puntos fuertes de la última actualización de *Rainbow Six Siege*.

VALORACIÓN. La ambientación es genial, pero el mapa no está a la altura de los mejores del juego.


Angel City es el nuevo mapa que incluye el juego, y que ya vimos en el primer *Titanfall*.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | DISPONIBLE | GRATIS

TITANFALL 2

Angel City

Uno de los mapas multijugador más queridos del primer *Titanfall*, Angel City, se estrena en la segunda parte gracias a este DLC gratuito, que trae consigo otros añadidos muy interesantes, como una pistola Wingman de Elite, una nueva ejecución de piloto, seis kits de Titán y la inauguración de la tienda de microtransacciones. Por si fuera poco, también se han equilibrado y ajustado muchas de las opciones del juego, así como añadido nuevas posibilidades de configuración para el mando, el apuntado o el FOV, el campo de visión desde el que vemos la acción.

VALORACIÓN. **Una actualización muy completa y totalmente gratuita. ¿Se puede pedir más a un contenido descargable?**


El frío extremo marca profundamente las opciones de supervivencia de los agentes.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | DISPONIBLE | 14,99€

THE DIVISION

Supervivencia

Los agentes de *The Division* han recibido una valiosa información que sitúa en la Zona Oscura a unos potentes retrovirales, unos medicamentos que pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Salir en su búsqueda se convierte en una auténtica lucha por la supervivencia debido a las adversas condiciones climatológicas, en las que el frío extremo hace que deban buscar ropa seca, recursos o comida junto a otros 23 jugadores que comparten la misma meta final. La decisión de cooperar o luchar contra cada uno de ellos es libre, pero no la de enfrentarse a un nuevo y peligroso enemigos común, conocido como El Cazador.

VALORACIÓN. **Las nuevas posibilidades de supervivencia y gestión de recursos le sientan muy bien, y la ambientación, con la fuerte ventisca, convence.**


La estética japonesa inunda todos los rincones del último episodio de Hitman.

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 7,99€

HITMAN

Episodio 6: Hokkaido

La conclusión de la primera temporada de *Hitman* nos lleva hasta Hokkaido, Japón, donde el Agente 47 debe infiltrarse en un hospital para asesinar a dos agentes de Providence. Las instalaciones, de máxima seguridad, hacen que este sea uno de los episodios más estratégicos de toda la temporada, por lo que el sigilo es fundamental para acabar con los dos objetivos. El gran tamaño de la clínica y su disposición, repleta de salas y pasillos fuertemente protegidos, hacen que debamos sacar a relucir todo lo que hemos aprendido durante los anteriores capítulos, haciendo de Hokkaido uno de los mejores de toda la temporada.

VALORACIÓN. **Un broche de oro para las aventuras episódicas de *Hitman*, que han conseguido ir de más a menos para crear un excelente juego.**

PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 24,99€

THE CREW

Calling all Units

La lucha contra las carreras ilegales es eje principal sobre el que gira esta ampliación de la historia de *The Crew*, que nos presenta a Clara Washington, la agente encargada de erradicar esta lacra. A lo largo de 12 nuevas misiones, que discurren a lo ancho de la geografía de Estados Unidos, es posible activar persecuciones entre policías y delincuentes en cualquier momento, en las que podemos elegir de qué lado de la ley estamos, y que están repletas de nuevas posibilidades estratégicas, sobre todo si decidimos ser defensores de la justicia.

VALORACIÓN. **La expansión en sí está muy cuidada, pero nos parece que su precio es algo elevado para lo que ofrece.**


Las persecuciones ofrecen muchas posibilidades y se desarrollan con gran intensidad.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

ATENTOS AL **STAGE 2** DE LA **TEMPORADA 7 DE LOPS**

¿Quieres irte de crucero a jugar la Final Internacional?



El Sovereign de Pullmantur Cruceros será el escenario de la final presencial de la Temporada 7.

Como ya sabéis, el Stage 1 la Temporada 7 de LOPS, que se inició el 21 de octubre, está en su fase final. Los Playoff se disputan entre el 12 y el 18 de diciembre y de ahí saldrán algunos de los afortunados que podrán disputar la final presencial de la Temporada 7. Para conocer al resto de finalistas españoles de la que será la segunda final internacional de LOPS tendremos que esperar a que se complete el Stage 2, que empezará a primeros de enero, tras el parón navideño. No os durmáis e id entrenando, que la cosa se pone muy interesante, ya que en este Stage 2 podrán participar los jugadores de Pro Series, ya sabéis, los mejores jugadores de España. Al finalizar este Stage 2 estarán completas las plazas para disputar la final internacional de esta Temporada 7. Una final que se celebrará en marzo y que promete ser más espectacular que nunca.
En esta ocasión, las finales presenciales internacionales enfrentarán a los mejores jugadores de España, Portugal y, por primera vez en la competición, de Francia. Las partidas se desarrollarán nada menos que durante un crucero. El crucero Costa Azul a bordo del Sovereign. Saldrá del puerto de Barcelona el 22 de marzo, tendrá una duración de cuatro días y tres noches, y hará escalas en Villefranche y Toulon. Todo organizado por Pullmantur Cruceros, que es el patrocinador de esta temporada de la LOPS.
Os recordamos que para acceder a esta espectacular final hay que clasificarse quedando campeón de alguno de los juegos integrados en la Temporada 7, que el Stage 2 comienza a principios de enero y que, por supuesto, este Stage pondrá los marcadores a cero. Vamos, que si no habéis participado en el Stage 1 estáis a tiempo de conseguir vuestra plaza. Para más información: **ligaplaystation.es**

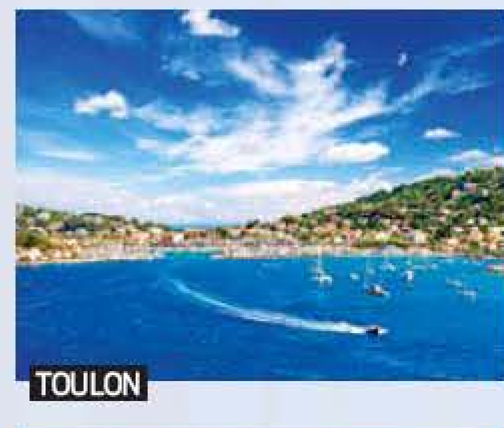
COMPETICIONES DE LA STAGE 2 DE LA TEMPORADA 7

FIFA 17	Rocket League 3 vs 3
PES 2017	Rocket League 1 vs 1
FIFA Ultimate Team	Uncharted 4
NBA 2K17	Driveclub
Street Fighter V	Simite

BARCELONA



TOULON



VILLEFRANCHE



¡Una competición inolvidable!

La final presencial de la Temporada 7 de la LOPS (la segunda final internacional en la historia de la competición) tendrá lugar en... ¡Un espectacular crucero! Con embarque en Barcelona, el buque hará escalas en Villefranche y Toulon. Todo de la mano de Pullmantur Cruceros, patrocinador de esta temporada de la LOPS. Los mejores jugadores de España, Portugal y Francia disfrutarán de la competición en un marco incomparable.



JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 19,99 € | AVENTURA

INVISIBLE INC.

Un juego de estrategia en perspectiva isométrica que nos invita a infiltrarnos en diversas corporaciones combinando las habilidades de distintos agentes. Además, si te lo descargas ahora te llevas el DLC Contingency Plan, una expansión que amplía la campaña.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Como ya sabéis, los miembros de PS Plus podremos optar todos los meses por varias ofertas para beneficiarnos de ventajas tan jugosas como hasta 27 euros de ahorro en carburantes **Cepsa** o un 11 % de beneficio en **Club Vips**. Además de estas de aquí, que nos ayudará a pasar las fiestas mucho más entretenidos:



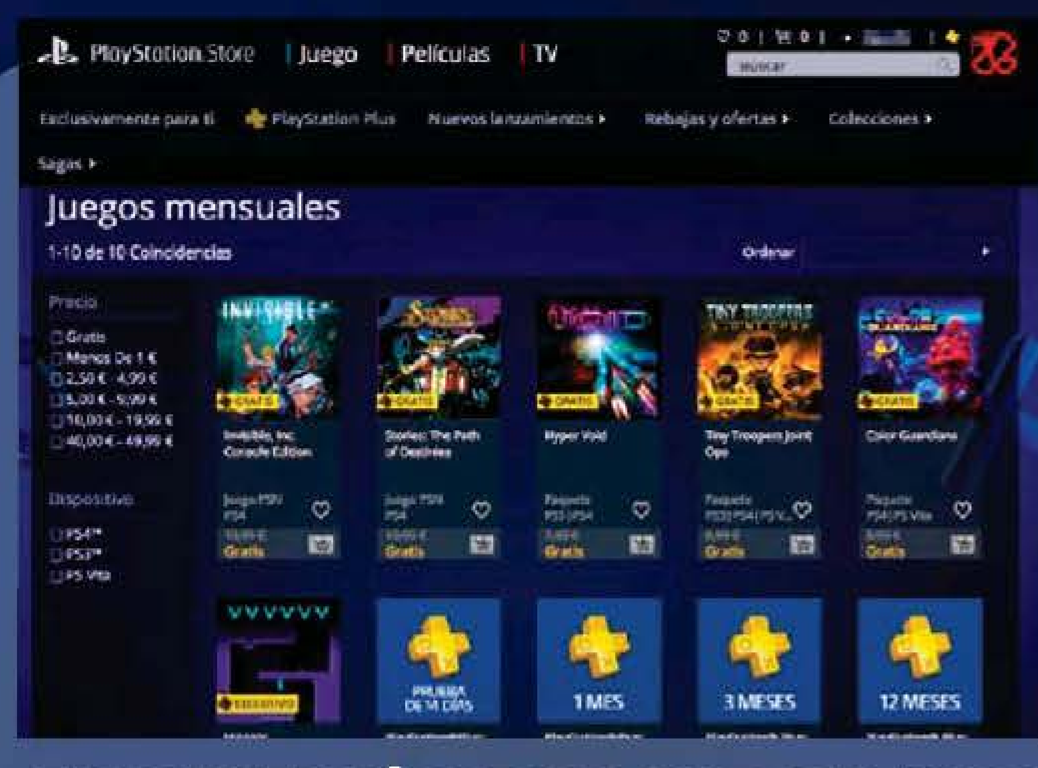
50% DE DESCUENTO EN FORFAIT: No dejes escapar esta oferta si te gusta disfrutar del esquí. Y más si es en las montañas de Aragón.



30% DE DESCUENTO EN HOFMANN: Conserva tus mejores recuerdos de la mejor manera posible y además con este jugoso descuento.



40% EN LA ENTRADA GENERAL: Válido para un adulto y hasta 3 acompañantes. Teleférico de Madrid 4,95€ ida + vuelta por persona.





EN 12 MESES **MÁS DE 500 EUROS** EN JUEGOS

Un año de PlayStation Plus lleno de diversión

Ahora que acabamos el año es un buen momento para hacer balance, así que nos hemos puesto a hacer cuentas para ver cuánto de rentable nos ha salido la suscripción a PlayStation Plus. El resultado no ha podido ser más favorable. Además de todas las ventajas que no pueden cuantificarse económicamente (espacio de almacenaje en la nube, juego online, acceso a la Liga Oficial PS…) tenemos que sumar los descuentos extras en la compra de juegos y DLC en PS Store y, por supuesto, los Juegos del Mes. En los últimos 12 meses, los miembros de PS Plus hemos podido disfrutar de más de 24 juegos para PS4 sin coste adicional, cuyo valor supera los 540 €. Y eso que no hemos tenido en cuenta los juegos de PS Vita y PS3. Una suscripción anual cuesta 50 €, así que las cuentas salen redondas. Muchos de los juegos ofrecidos han sido desarrollos indie de sobrada calidad, como Helldivers, *Everybody's Gone to the Rapture, Tricky Towers* o el genial *Journey*. También hemos disfrutado de clásicos puestos al día, como *Grim Fandango Remastered* o *Resident Evil Remastered*; y de grandes éxitos como *NBA 2K16, Saints Row Gat Out of Hell, Zombi* o *Tropico 5*… En resumen, ser miembros de PlayStation Plus está plagada de ventajas y, además, es muy rentable. ¿Cuál ha sido tu juego favorito?

¡Sorteamos 5 suscripciones a PlayStation Plus!

Si quieres disfrutar de un año gratis de PlayStation Plus mándanos un tuit con una foto de esta página y el siguiente texto: "@revisplaymania mi juegos favorito de #PSPLUS2016 es (el título del juego) @PlayStationES". ¡Sortearemos 5 suscripciones entre nuestros seguidores en Twitter!



Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de PlayStation Plus es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 10,99 € RPG DE ACCIÓN

STORIES: THE PATH OF DESTINIES

Un juego de rol de acción en tercera persona, con una fantástica historia en la que nos convertimos en Reynardo el Zorro, un héroe capaz de controlar el tiempo. Preciosos escenarios de cuento para un juego muy divertido.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Un año de juegos gratis en PlayStation Plus Rewards!

Si eres miembro de PlayStation Plus puedes conseguir hasta 600 euros en juegos de PS4, dentro del catálogo de PlayStation Store. ¿Quieres saber cómo? Pues entérate en **playstationplus.es**



ANALIZAMOS **10 HEADSETS PARA PS4**

¡QUE EL RITMO NO PARE!

¿Necesitas unos auriculares? ¿Son sólo para jugar online, quieres además disfrutar de música y películas? ¿Qué presupuesto tienes? Aquí tienes 10 sets que pueden adaptarse a todas las necesidades y bolsillos, para que elijas el que mejor se adapte a ti.

Cada día es más difícil elegir nuestros nuevos auriculares entre una oferta que ha sabido especializarse y abrir la banda de precios y de gama enormemente. Tendrás que tener muy claro, no sólo tu presupuesto, si no el uso que vas a darles (juegos, películas, música...). Para ayudarte en tan difícil elección, hemos probado 10 auriculares de distintas prestaciones y precios y ahora te damos nuestra recomendación, pensando en tus necesidades aunque, como siempre, la decisión es tuya. Por cierto, si tienes una PS4 Slim, evita, de momento, los auriculares surround que usen conexión óptica, ya que la consola no tiene.

Si lo que buscas es un set surround a precio moderado, los TB Stealth 520 son la mejor opción por calidad y prestaciones. Los Razer Kraken V2 son geniales, sobretodo en calidad de sonido, pero están pensados casi en exclusiva para PC. Si además pretendes usarlos para escuchar música plácidamente, los Razer Mano'war cumplirán tus expectativas, igual que los Creative H7, con el plus de ser los más cómodos.
Si optas por unos "simples estéreo" tienes diferentes opciones. Los Thrustmaster Y300CPX son baratos y tienen bastantes opciones. Si no quieres tanto cable, los Indeca Raiden puede ser la opción, así como los Turtle Beach Stealth 350, que ofrecen una calidad de sonido superior. Lejos de todos los demás quedan los del youtuber Rubius y los "especializados" para PSVR Plantronics RIG 4VR. Pero todo lo dicho queda en papel mojado si dispones de más de 400 €, porque por ese dinero puedes hacerte con los auriculares definitivos: los Elite Pro Tournament. Inmejorables.

ANALIZAMOS:
- TURTLE BEACH EAR FORCE STEALTH 520
- INDECA RAIDEN
- PLANTRONICS RIG 4VR
- CREATIVE BLASTER H7
- TURTLE BEACH EAR FORCE STEALTH 350VR
- RAZER MANO´WAR 7.1
- RUBIUS VIRTUAL HERO
- THUSTMASTER Y300CPX
- RAZER KRAKEN V2
- TURTLE BEACH ELITE PRO TOURNAMENT



TIPO	**SURROUND**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
ECUALIZACIONES	**SÍ**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**160 €**

CREATIVE **BLASTER H7**

Con la ergonomía por bandera

Los hermanos mayores de los Creative H5 llegan ofreciendo más calidad y la misma comodidad de siempre. Una apuesta ganadora.

» CALIDAD DE SONIDO. Una de sus mejores bazas es la equilibrada gama de frecuencias que nos ofrecen sus enormes cúpulas. Carecen del "punch" de otros headsets pero a cambio ofrece sonidos muy naturales y equilibrados, a años luz de la mayoría de contendientes de la comparativa. Tanto que pueden usarse para escuchar películas y música sin ningún problema, al menos si los conectamos a la toma USB y no al jack al Dual Shock 4, donde pierden bastante calidad. Si los conectamos al PC, podremos cambiar la configuración surround que disfrutaremos en esa plataforma, pero no desde PS4, una lástima.



El mando permite controlar el volumen, silenciar el micro y contestar al teléfono.

» CONECTIVIDAD. Si se usa con el conector USB podremos disfrutar de un casi inapreciable efecto 7.1 virtual, gracias al convertidor incluido en el conector USB, pero que queda lejos de lo logrado por otros sets surround. Algo que mejora en PC gracias a su software de gestión. Incluye un mando en el cable, con varias funciones (como contestar llamadas si lo contactamos al móvil con el jack 3.5 mm). Lástima que el cable USB tenga poco más de un metro. El micro con cancelación de ruido reproduce nuestra voz con un tono demasiado metálico y muy mejorable.

» ACABADO. Son los más cómodos que hemos probado. No cansan ni tras horas de uso, aunque sí dan un pelín de calor. Su peso, ergonomía y discreto diseño son insuperables. Los materiales usados son una pasada. Destaca el aluminio y acero de la diadema y las enormes cúpulas. Aíslan de los ruidos del exterior perfectamente. Instrucciones poco detalladas.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Los más cómodos y con gran la calidad de sonido. Pierde muchas de sus opciones al usarse en PS4 (no en PC) pero compensa.



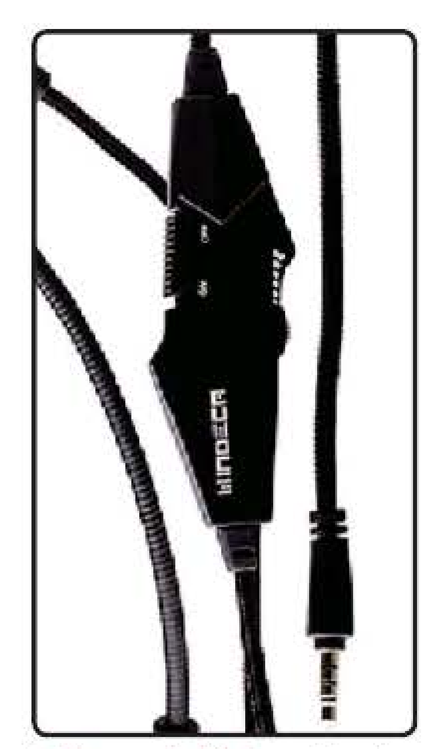
TIPO	**ESTÉREO**
COMPATIBLE	**PS4**
ECUALIZACIONES	**NO**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**49,99 €**

INDECA **RAIDEN**

Oferta básica a precio redondo

Indeca vuelve a copar la gama básica con un set de diseño apabullante con el que no pasarás desapercibido en casa.

» CALIDAD DE SONIDO. Un set estéreo sin opciones surround ni ecualizaciones que presenta un sonido, simplemente, correcto. Bastante plano, aunque con unos graves que toman la delantera siempre al resto de frecuencias. El micrófono suena bastante bien a oídos de tus compañeros y es discreto y flexible. Son unos auriculares pensando para usar online y con juegos donde las exigencias en la calidad de sonido sean menores que a la hora de escuchar música o ver películas.



Un mando básico, cable de tela que evita enredos y también bolsa de transporte.

» CONECTIVIDAD. Usa un cable de tela trenzada para conectarse al mando, por lo que sólo funciona con PS4 y dispositivos portátiles (móviles, tabletas...). Su esquema es tan sencillo que no mirarás ni las instrucciones. Desde el mandito del cable sólo se puede regular el volumen y silenciar e micro. Simple a más no poder. Eso sí, el detalle del cable de tela evita que se enrede.

» ACABADO. Su diseño es contundente y espectacular. Además resultan bastante cómodos y pesan menos de lo que aparentan, aunque más que los demás. Los materiales están muy por encima de lo habitual en la casa, con plásticos "gomosos" de muy buena calidad, unas almohadillas muy cómodas y una diadema almohadillada que regula suavemente el soporte sobre la cabeza. El aro que sostiene todo el conjunto es de aluminio, lo que ayuda a contener el peso y proporcionar la robustez que desprende. Incluye una bolsa de nylon para guardarlos.

» VALORACIÓN: BUENA

Unos cascos sencillos pero que apuestan por el diseño y la calidad en los materiales. Para los que les gustan llamar la atención.



TIPO	ESTÉREO
COMPATIBLE	PS4
ECUALIZACIONES	NO
INALÁMBRICOS	NO
PRECIO	79,99 €

PLANTRONICS **RIG 4VR**

Especializados... para PS VR

El tirón de Playstation VR hace que aparezcan auriculares "especiales" para su uso, aunque que no todo está justificado.

» CALIDAD DE SONIDO. Los que vayan buscando una experiencia de altura deben buscar en otro sitio, porque aquí no la encontrarán. No destaca ninguna frecuencia y carece de personalidad. Muy mejorable en general, porque tampoco dispone de ecualizaciones ni extras de ningún tipo. El micrófono es rígido y se puede silenciar si lo giramos y, al menos, recoge nuestra voz de manera suficientemente correcta, incluyendo cancelación de ruido ambiente.



Que sea especial para VR se traduce en incluir dos cables, uno largo (DS4), otro corto (PSVR) y que se desmonte el micro.

» CONECTIVIDAD. El llevar el "apellido" VR sólo implica que dispone de dos cables con conector Jack 3,5 mm de diferentes longitudes y que usarás en función de si lo conectas al mando (más largo) o a los PSVR (el más corto). No disponen ni siquiera de mando en el cable, por lo que si los usas con Dual Shock 4 tendrás que regular el volumen desde el menú del juego o la consola. Algo muy poco práctico si lo que buscas es polivalencia. Su uso, en otros dispositivos, también queda limitado.

» ACABADO. Su color y diseño hacen juego con el nuevo dispositivo de realidad virtual de Sony, pero ofrecen poco más. Las cúpulas son bastante pequeñas y causan molestia en las orejas al poco tiempo de uso. La banda flexible que hace de diadema es buena idea pero resulta demasiado tirante por lo pequeño del conjunto, lo que tampoco ayuda. Eso sí, gracias a las almohadillas de tela, no dan mucho calor. Los materiales son normalitos, pero cumplen su cometido.

» VALORACIÓN: REGULAR
Un headset con carencias importantes y por la poca polivalencia a la que obligan algunas decisiones de diseño.



TIPO	ESTÉREO (PC SURROUND)
COMPATIBLE	PS4/PS3
ECUALIZACIONES	SÍ (SÓLO PC)
INALÁMBRICOS	NO
PRECIO	120 €

RAZER **KRAKEN 7.1 V2**

Buenas ideas, pero no para consola

El día que Razer piense en los usuarios de consola por encima de los de PC, nos encontraremos con auriculares tan potentes como estos.

» CALIDAD DE SONIDO. Uno de los mejores de la comparativa. Los graves son potentes y profundos, pero el resto de la escena sonora está muy equilibrada. Quizás las medias frecuencias son las menos favorecidas pero, en general, satisfarán plenamente a la mayoría, tanto que podrás usarlos para escuchar música plácidamente. No dispone de distintas ecualizaciones, algo que queda relegado al PC, igual que el efecto surround 7.1 anunciado. El micrófono tiene cancelación de sonido y recoge con mucha calidad nuestra voz, pero el volumen con el que nos oímos a nosotros mismos es excesivo, pudiendo sólo rebajarlo bajando la sensibilidad del micrófono.



El logo del auricular cambia color según el sonido. El acabado general es genial.

» CONECTIVIDAD. Usan un conector USB a la consola con un cable bastante largo que, sin embargo, carece de mando de control. Regular el volumen o activar el mute tendrá que hacerse desde el menú de la consola, algo muy, muy engorroso. Todas las opciones surround están sólo disponibles en PC, quedando en PS4 como un simple estéreo.

» ACABADO. Compactos, robustos y de discreto y exquisito diseño, son nuestros favoritos de la comparativa estéticamente hablando. El logo de las cúpulas cambia de color según distintos patrones. Los materiales por su parte son excelentes, con plásticos de calidad y un almohadillado excelente. Lástima que la orejera sea algo pequeña, aunque venden por separado unas ovaladas más aptas que pueden salvarnos el día.

» VALORACIÓN: BUENA
Su calidad de sonido y factura es incuestionable, pero en PS4 se deja por el camino muchas de sus mejores cualidades.



TIPO	**SURROUND**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
ECUALIZACIONES	**NO**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**180 €**

RAZER **MANO'WAR 7.1**

Carácter premiun, pero incompleto

Razer permanece fiel a sus principios con estos "rockeros" auriculares, aunque la sombra del PC sigue siendo muy larga.

» CALIDAD DE SONIDO. A pesar de que en PS4 no podemos configurarlos como en PC, la ecualización estándar cumple muy bien su cometido en casi cualquier género. Los graves destacan sobre el resto de gamas pero sin caer en los excesos, permitiendo a los agudos asomar cuando son necesarios. Lástima que tengan demasiado ruido de fondo a volúmenes altos y medios. También se pueden usar con películas y casi con música si no eres muy exigente. El micrófono tiene una sensibilidad extrema y reproduce tu voz en los cascos (quizás demasiado alto).



■ El conector USB se encarga de emular el sonido 7.1. No es demasiado contundente.

» CONECTIVIDAD. Se conecta vía USB a la consola o bien al Dual Shock 4. Sin embargo, conectados al mando se pierde calidad sonido, aunque puede sr más cómodo si sólo quieres jugar online. El diminuto mandito del cable sólo permite regular el volumen y silenciar el micrófono. El procesador incluido en el cable USB facilita sonido envolvente 7.1 simulado, pero la localización espacial es bastante modesta, peor que en sets con unidades dedicadas y que "tiran" de salida óptica.

» ACABADO. Muy elegantes y cómodos, gracias a unas cúpulas muy amplias pero de peso contenido, que aseguran poca fatiga tras un largo uso. Aunque tienen un buen almohadillado, aprietan lateralmente demasiado poco, quedando algo sueltos. Los plásticos usados son robustos y ofrecen una estupenda sensación de calidad. Todo el conjunto desprende un aroma" Premium" notable, incluso el envoltorio. ◘

» VALORACIÓN: MUY BUENA

De calidad indiscutible, pero que no ofrecen un posicionamiento 7.1 tan eficaz como en otros sets de la competencia.

TIPO	**ESTÉREO**
COMPATIBLE	**PS4**
ECUALIZACIONES	**NO**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**40 €**

INDECA **RUBIUS VIRTUAL HERO**

Básico, sólo para fans acérrimos

El archiconocido youtuber apadrina unos cascos básicos y llamativos que se deberían estar en la órbita de los fans no muy exigentes.

» CALIDAD DE SONIDO. Quizás los más discretos de la comparativa, con un sonido plano y sin demasiada fuerza. Los graves no poseen potencia suficiente y el sonido en general es un poco "hueco". Tampoco es para salir corriendo pero anda lejos de la media de la comparativa. Por supuesto no posee ningún tipo de ecualización ni nada por el estilo. El micrófono no es muy sensible, pero reproduce con buena calidad nuestra voz. Perfectos para jugar online y chatear.



■ Tienen un atractivo diseño inspirado en el youtuber que les presta el nombre.

» CONECTIVIDAD. Pues no puede ser más sencillo. Se conectan al mando mediante la clavija habitual y, por supuesto, sólo ofrece sonido estéreo. El cable incluye un pequeño mando con los controles habituales de volumen y mute del micrófono. Se puede usar con dispositivos portátiles como móviles o reproductores de audio.

» ACABADO. El diseño es bastante original y llamativo, y los materiales usados resultan sorprendentemente buenos dado el precio que tiene. Lo malo es que no son aptos para largas sesiones debido al pequeño tamaño de las cúpulas y a unas almohadillas que no ofrecen suficiente comodidad. Parecen más pensados para cabezas de niños que para las de adultos (seguramente sea así). Afortunadamente son muy ligeros. Hay headsets de calidad y prestaciones similares en el mercado, aunque mucho más baratos al no contar con ninguna licencia extra que encarezca el precio final. Correctos sin más. ◘

» VALORACIÓN: REGULAR

Unos cascos muy "casual" que no ofrecen nada especial y pecan de no ser demasiado cómodos para sesiones largas.



TIPO	**ESTÉREO**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
ECUALIZACIONES	**NO**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**49,99 €**

THUSTMASTER **Y300CPX**

Contundente diseño y sonido

Un conocido headset que ofrece muchas cosas buenas por muy poco dinero y que mejor a su antecesor, 280CPX.

» CALIDAD DE SONIDO. El punto fuerte de toda la gama de Thrustmaster son los graves y este Y300CPX no es una excepción, con unos bajos profundos e intimidatorios, ideales en momentos de mucha acción. El resto de la gama de frecuencias se encogen un poco frente a las bajas y la ecualización no es especialmente natural. Preferiblemente para disfrutarlos con juegos, pero no con películas ni música, donde se pierden matices. El micrófono recoge nuestra voz de manera correcta y además podemos escucharnos a nosotros mismos si queremos.



■ El mando del cable es grande para que sea fácil acceder a las muchas funciones que ofrece.

» CONECTIVIDAD. Se conectan a la consola mediante un cable USB muy largo, donde se incluye un mando de control de tamaño generoso, para que nos resulte cómodo controlar el nivel de graves, el volumen del sonido y del chat, así como decidir si nos escuchamos a través del micrófono. Un buen montón de opciones para unos cascos estéreo que se sitúan por encima de la competencia. Las instrucciones son claras y muy detalladas.

» ACABADO. Siguen llamando la atención a pesar del tiempo que tiene el diseño, más aún ahora que se fabrican en color blanco. Pesan un poco más de lo deseable, debido a los cables que cuelgan de ellos, pero no cansan, al menos si tus orejas son pequeñas, ya que la circunferencia de la almohadilla no es muy grande. Eso sí, son robustos como una roca y los materiales de sorprendente calidad dado su precio.

» VALORACIÓN: BUENA

La mejor opción para los que busquen unos auriculares estéreo por poco dinero. Ofrecen más opciones que sus rivales.



TIPO	**ESTÉREO**
COMPATIBLE	**PS4**
ECUALIZACIONES	**NO**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**79,99 €**

TURTLE BEACH **EAR FORCE STEALTH 350VR**

Más calidad en tus sesiones PS VR

El tirón de marketing de los PS VR llega también a Turtle Beach, ofreciendo un set modesto pero con cosas interesantes.

» CALIDAD DE SONIDO. Muy en la línea de la gama media de TB, con una escena sonora bastante equilibrada donde destacan los graves, gracias también al modo de potenciación que incluye y que se activa mediante un botón. No deslumbrarán a nadie pero ofrece una calidad suficiente, sin sonidos huecos o agudos desaparecidos del todo. El micro es flexible, ofrece cancelación de ruido y, además, reproduce nuestra voz en el auricular.



■ Se pueden plegar para un almacenamiento más sencillo y el micro se desmonta para cuando los usamos con PlayStation VR.

» CONECTIVIDAD. Usan un conector jack para enchufarse al mando pero también tienen una batería que se usa para en amplificador de graves, que debemos cargar con el cable mini-USB incluido. Con los controles que se han situado en las "orejeras" podemos controlar el volumen, el mute del micro y el modo de extra-bass. La "compatiblidad" con los cascos VR se reduce a un sistema que ha tenido en cuenta el espacio que ocupa sobre nuestra cabeza el casco de realidad virtual.

» ACABADO. La sensación general es de auriculares "baratos", con un diseño alejado de lo habitual en TB y no demasiado agraciado. Los plásticos, eso sí, cumplen bien aunque sin lujos, ofreciendo una construcción llena de plásticos pero muy ligera. Son pequeños pero las almohadillas de tela no molestan. Lo contrario que las dos protuberancias de la diadema que pueden molestar en sesiones muy largas de juego.

» VALORACIÓN: BUENA

Un set de gama media para los que busquen algo sencillo y sin complicaciones. Calidad de sonido aceptable por poco dinero.



TIPO	**SURROUND**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
ECUALIZACIONES	**SÍ**
INALÁMBRICOS	**SÍ**
PRECIO	**124,99 €**

TURTLE BEACH **EAR FORCE STEALTH 520**

Una gama media repleta de opciones

La gama media de TB propone, como siempre, unos auriculares muy completos y ofreciendo una muy competente experiencia sonora.

» CALIDAD DE SONIDO. Ofrece una más que respetable calidad en todas las gamas y presenta diferentes ecualizaciones en función de nuestras preferencias o de lo que estemos escuchando (juego, película...), aunque se agradecería algo más de "punch" en general. El efecto surround es modesto, con una localización de la señal moderada. Sin embargo su tecnología "Superhearing" permite escuchar con una gran claridad y algo más de volumen, sonidos que suelen pasar más desapercibidos. El micro capta correctamente la voz, permite escucharnos a nosotros los mismos y tiene un modo especial aumenta el volumen del chat, para los momentos más movidos.



Gracias al conector USB son inalámbricos. Incluye un cable para conectarlo al móvil y contestar mientras juegas.

» CONECTIVIDAD. Un conector USB que recoge la señal multicanal mediante el cable óptico. Si tienes una PS4 Slim (sin salida óptica) tendrás que enchufar los cascos al mando y perderás calidad de sonido y todas las opciones y capacidades surround. Incluye todos los cables necesarios y la configuración está bien explicada. Los controles se encuentran en las cúpulas de los cascos, lo que al principio confunde un poco.

» ACABADO. Los plásticos no son los mejores, pero cumplen. El diseño es discreto y tiene gusto. Aprietan un poco, aunque las orejas entran en las contenidas cúpulas. Se nota la solera de TB en muchos detalles, como el micrófono (grande y flexible) o la intuitiva manera de seleccionar los distintos modos. Un set lejos de su hermano de más nivel pero que no defrauda. Las instrucciones, parcas pero muy explicativas.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un headset de nivel medio-alto que brilla en muchos aspectos y con un precio bastante ajustado. Uno de nuestros favoritos.



TIPO	**SURROUND (CON AST)**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
ECUALIZACIONES	**SÍ (CON AST)**
INALÁMBRICOS	**NO**
PRECIO	**200 €**
PRECIO AST	**179 €**

TB **ELITE PRO TOURNAMENT**

Artículo de lujo en fascículos

Ahora el set más top puede comprarse "a cachos", para que puedas gastarte mucho o muchísimo si lo que buscas es lo más de lo más.

» CALIDAD DE SONIDO. En lo alto de la comparativa con unos sonidos muy naturales en todas las gamas, evitando tonos huecos o planos. Una delicia para usar en juegos, películas o con música. Si los usas con el AST (amplificador de Sonido Táctico, que se vende por separado por 179 €), el posicionamiento de las distintas fuentes está mejor conseguido que en otros headsets, pero no hace milagros imposibles. Lo mejor son las distintas ecualizaciones y el modo "superhearing", con el que se potencian ciertos sonidos de manera espectacular, sin subir el volumen. El micro funciona bien, pero mucho mejor con el micrófono con cancelación de sonido, que se vende aparte por 39 €.



El amplificador y el micro con cancelación de ruido se compran por separado.

» CONECTIVIDAD. El AST se conecta a la consola mediante cable óptico (incluido). Ojo si tienes una "slim". Desde el AST se puede regular la mezcla del chat con el sonido general, el volumen al que nos escuchamos, más de 15 pre-ecualizaciones... Completísimo en todos los aspectos y a años luz de los demás. Tiene también entrada óptica, de red para chat local, entrada auxiliar... Si prescindes del AST, los conectarás al mando y disfrutarás de sonido estéreo de calidad pero sin ajustes.

» ACABADO. Robustos, amplios y muy, muy cómodos gracias a unas almohadillas fantásticas, que se pueden cambiar, no dan calor y se puede regular también la presión lateral. Los materiales son muy buenos en general aunque menos que en los anteriores Elite. Instrucciones claras y embalaje de lujo. El diseño está pensado también para aquellos que usen gafas.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
El "Rey del mambo" en toda regla. Inmejorable, aunque el precio del conjunto completo (cascos, micro y ampli) es terrorífico.

IDEAS PARA TODOS LOS GUSTOS Y

¿QUÉ LE VAS A RE

En estas páginas te damos algunas recomendaciones para que estas navidades no le falte

Para familias numerosas

DUAL SHOCK 4
59,95 €

Un segundo (o tercer) mando se nos antoja imprescindible para familias "gamers" o para cuando vengan visitas. Aparte de Dual Shock 4, tenemos la opción "pro", y la más económica (y con cable).

RAZER RAIJU
169,99 €

EL CHOLLO

GATOR CLAW
29,95 €

Para jugar Online y mucho más...

SUSCRIPCIÓN 12 MESES PS PLUS: 49,99 €

Si quieres jugar online y acceder a juegos exclusivos y muchas otras ventajas todos los meses, necesitas abonarte a PS Plus. Además, si te suscribes 12 meses te regalan esta preciosa "steelbook" del 20 aniversario de PlayStation (hasta fin de existencias).

Para amantes de la velocidad

No hay mejor compañero para los juegazos de coches que tiene PS4 que un volante. ¡Y los tienes para todos los bolsillos!

VOLANTE TR300RS GT EDITION: 399,99 €

Para los culos "de buen asiento"

La sofisticación "gamer" ha llegado a tal punto que existen distintos tipos de sillas según el género.

SILLA DX RACER PARA GAMERS
269,99 €



ASSETTO CORSA: 46,95 €
DIRT RALLY: 34,95 €
F1 2016: 49,95 €

EL CHOLLO



VOLANTE RACING CONTROLLER 4 HORI LICENCIA OFICIAL
79,95 €

BOLSILLOS

GALAR A TU PS4?

de nada a tu PS4... ni a ti tampoco. Los mejores juegos, periféricos y merchandising, a tu alcance.

Para sibaritas

PS4 PRO: 399,95 €

La consola más potente del mercado. Si notas que tu PS4 se te ha quedado "pequeña"... ¡no dudes en subir de nivel!

Para estar bien informado

Si quieres estar al tanto de lo que se cuece en el mundillo PlayStation, puedes suscribirte a Playmanía (con descuento y regalo) y/o pillarte nuestro especial.

12 NÚMEROS DE PLAYMANIA + GUÍA OFICIAL FINAL FANTASY XV: 39 €
WEB: http://store.axelspringer.es

EXTRA PLAYMANÍA 2016: 5,95 €
WEB: http://store.axelspringer.es

Para aviadores

Si te gustan los aviones, Thrustmaster te ofrece un periférico especialmente pensando para ti. Y con el "free to play" *War Thunder* va de lujo.

EL CHOLLO



WAR THUNDER: GRATIS
Sólo disponible en PS Store

T FLIGHT HOTAS 4: 79,99 €

AIR CONFLICTS SECRET WAR: ULTIMATE EDITION 34,95 €

Para amantes de la última tecnología

Si te lo puedes permitir, el mejor regalo para tu PS4 estas navidades es PS VR. Una nueva forma de jugar que logra "metemos" dentro del juego... literalmente.

PLAYSTATION VR: 399,99 €
CÁMARA PLAYSTATION: 54,95 €
MANDO MOVE 39,95 €

Para fans de los shooters

2016 ha sido un buen año de shooters, así que si os falta alguno, es un buen momento para pillarlo. Y si no, pues siempre puede caer un Funko de adorno.



EL CHOLLO

DOOM: 19,95 €



OVERWATCH 59,95 €



BATTLEFIELD 1 64,95 €

FIGURAS FUNKO POP! 14,95 €



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE + COD MODERN WARFARE 89,95 €

TITANFALL 2 64,95 €

Para culos de "mal asiento"

Si te llevas tu PS4 y/o tu PS VR "de excursión", te vendrá bien una de estas mochilas diseñadas específicamente para ello.

MOCHILA DE TRANSPORTE PS4 EL RUBIUS 29,95 €



MOCHILA DE TRANSPORTE PS VR GAMEWARE: 29,95 €

EL CHOLLO

MOCHILA DE TRANSPORTE PS4 GAMEWARE: 19,95 €

Para coleccionistas

Las ediciones coleccionistas son uno de los mejores regalos que puedes hacerte. Y si te gusta LEGO, estarás flipando con *Dimensions*.





EXPANSION PACKS LEGO DIMENSIONS DESDE 14,95 €

DISHONORED 2 ED. COLECCIONISTA 99,95 €

Para amantes de los retos difíciles

Dark Souls III y *Bloodborne GOTY* son retos a la altura de cualquier valiente. Pero no dejéis de probar otros como *Salt & Sanctuary* o el más reciente *Darkest Dungeon*.

BLOODBORNE 2 GOTY 39,95 €



THE LAST GUARDIAN ED. COLECCIONISTA: 129,95 €

EL CHOLLO



DARKEST DUNGEON 21,99 €
Sólo disponible en PS Store



DARK SOULS III 59,95 €

Para completistas

Si te gusta tener tus sagas favoritas reunidas en un mismo "paquete", no dejes escapar las colecciones de clásicos que salen para PS4.



BIOSHOCK THE COLLECTION 39,95 €



ASSASIN'S CREED THE EZIO COLLECTION 44,95 €



LEGO HARRY POTTER COLLECTION 44,95 €

Para fans del formato físico

Muchos juegazos de PSN acaban saliendo en disco para gozo y deleite de los fans del formato físico.

ROCKET LEAGUE: COLLECTOR'S EDITION
24,95 €



MINECRAFT STORY MODE: THE COMPLETE ADVENTURE
29,95 €



OLLI OLLI: EPIC COMBO EDITION
24,95 €

Para comunicadores

Para echar unas partidas Online o retransmitir tus mejores momentos, necesitarás un buen headset, ¿no?

EL CHOLLO

HEADSET TURTLE BEACH STEALTH 520
129,99 €

HEADSET INDECA RAIDEN
49,95 €



Para aventureros

¿Quién no querría visitar exóticos parajes junto a estas dos leyendas del videojuego? ¡No os podéis perder estas aventuras!

FIGURA NATHAN DRAKE: 375 €

FIGURA LARA CROFT 20 ANIVERSARIO
139,99 €

EL CHOLLO



TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
19,95 €

EL CHOLLO



UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION
29,95 €

RISE OF THE TOMB RAIDER 20 ANIVERSARIO:
59,95 €

UNCHARTED 4 EL DESENLACE DEL LADRÓN:
39,95 €



Para hackers

Mientras esperamos la tercera temporada de "Mr. Robot", podemos seguir hackeando por una buena causa en estos juegazos:

WATCH DOGS 2
64,95 €

EL CHOLLO

DEX
19,95 €

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
44,95 €

Para roleros

Tanto si te gusta el rol occidental como el J-RPG, este año hay mucho y bueno donde elegir. Y si te gusta *FF* no te pierdas sus cartas.

FINAL FANTASY TRADING CARD GAME
14,95 €

EL CHOLLO

THE WITCHER III GOTY 44,95 €



FINAL FANTASY XV
64,95 €

Para futuros astronautas

Explorar el espacio es una de las posibilidades más fascinantes que los videojuegos ponen a nuestro alcance. Y *No Man´s Sky* mejora con su última actualización.



NO MAN'S SKY
39,95 €

ADR1FT: 19,99 €
Sólo disponible en PS Store

Para los que están como una cabra

En PS4 cabe prácticamente todo lo que podáis imaginar, incluyendo propuestas tan locas como éstas:

HATOFUL BOYFRIEND: HOLIDAY STAR 9,99 €
Sólo en PS Store

GOAT SIMULATOR: THE BUNDLE 19,95 €

OVERCOOKED! GOURMET EDITION 19,95 €

Para lectores

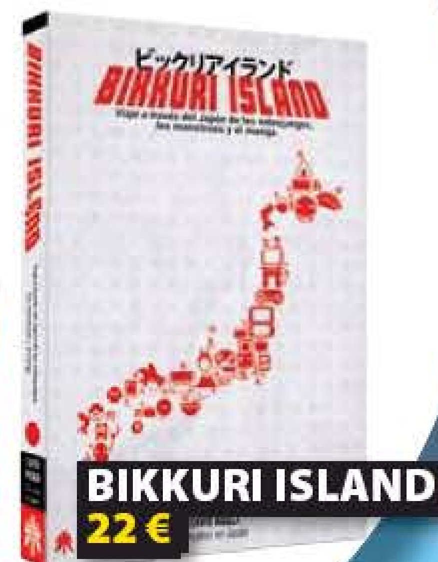


Como no todo en la vida es jugar, también os recomendamos los libros de la editorial Héroes de Papel y, cómo no, La Historia de Hobby Consolas.





LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII 22 €



BIKKURI ISLAND 22 €

LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS 25 €

Para estrategas



Aunque tradicionalmente esté ligada al PC, también hay buenos juegos de estrategia en PS4. Y si no, siempre podréis optar por uno Risk de "temática friki" como el de "Juego de Tronos" o "Star Wars".

RISK EDICIÓN JUEGO DE TRONOS 49,95 €



GRAND AGES MEDIEVAL 24,95 €

TROPICO 5 COMPLETE COLLECTION 44,95 €

XCOM 2 29,95 €

Para fans de Star Wars

Con el estreno de "Rogue One" no cesa la pasión por Star Wars. Además de la versión definitiva de *Star Wars: Battlefront* (con la nueva misión para PS VR), Disney nos trae alucinantes novedades como drones.

DRONE STAR WARS 269,95 €

BLU-RAY 3D STAR WARS EP. VII: EL DESPERTAR DE LA FUERZA 34,99 €



STAR WARS BATTLEFRONT: ULTIMATE EDITION 34,95 €

Para otakus

Dragon Ball, Naruto, One Piece, Ataque a los Titanes, Arslan... muchos manganimes tienen versión "jugable" en PS4. ¿Te los vas a perder?



DRAGON BALL XENOVERSE 2 64,95 €

EL CHOLLO



J- STARS VICTORY VS+ 24,95 €



ATTACK ON TITAN: WINGS OF FREEDOM 54,95 €

Para indecisos

¿No sabes qué comprarle a tu PS4? ¡Pues regálale una tarjeta prepago! Seguro que más adelante ves algún juego que te interese en PS Store.

TARJETAS PREPAGO PS STORE: DESDE 5 €

Para los que tunean

Podemos hacer a nuestra PS4 un "tuning" de rendimiento cambiando su disco duro (es fácil y no se pierde la garantía) o bien estético poniendo vinilos molones.



VINILOS PARA DECORAR PS4
DESDE 5,99 €

DISCO DURO 2 TB PARA PLAYSTATION 4
149,99 €

Para deportistas

Fútbol y baloncesto son deportes que cuentan con juegazos en PS4. Y si tienes PS VR, no te pierdas el primer simulador de remates de cabeza de la historia.



NBA 2K17
49,95 €

EL CHOLLO

HEADMASTER: 19,99 €
Sólo disponible en PS Store



PES 2017
54,95 €



FIFA 17
59,95 €

Para amantes del terror

Si te gusta el terror, hasta la llegada de *Resident Evil 7* puedes entretenerte con *Amnesia Collection* o bien tirar de clásicos. Y si quieres ir dando miedo tú, no dudes en pillarte tu jersey navideño terrorífico de Viernes 13 o de Cthulhu. ¡Ideal para estas fechas!



AMNESIA COLLECTION
28,49 €
Sólo disponible en PS Store



ALIEN ISOLATION
29,95 €



THE EVIL WITHIN
19,95 €



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION
24,95 €

JERSEYS NAVIDEÑOS VIERNES 13 Y CTHULHU
29,95 €

Para nostálgicos

Si a los más "talluditos" nos apetece recordar algunos de los clásicos de nuestros tiempos, basta con explorar PS Store. No están todos para PS4, pero hay mucho y muy bueno donde elegir.



MEGA MAN LEGACY COLLECTION
14,99 €
Sólo disponible en PS Store



ARCADE ARCHIVES
6,99 € (CADA JUEGO)
Sólo disponible en PS Store



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
14,99 €
Sólo disponible en PS Store

Para dar el cante

Con estos tres "karaokes" triunfarás en tus fiestas con PS4. Todos tienen edición con o sin micrófonos. Eso sí, *We Sing* está más centrado en artistas internacionales.



WE SING
49,95 €

LA VOZ: QUIERO TU VOZ
54,95 €

LEST'S SING 9 VERSION ESPAÑOLA
54,95 €

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Las Playmanía más buscadas

Hola buenas. De su revista, ¿cuáles son los numeros más buscados por los coleccionistas?

@Javier Gallego Tolosa

Los primeros números son los más buscados (¡el primer número de Playmanía es de enero de 1999!). También son bastante buscados los números de suplementos "molones" como aquellas guías de *GTA San Andreas* o los pósters que regalamos en el número 200. Algunos venden revistas firmadas por nosotros, algo que no nos gusta, porque a nuestros lectores se las firmamos gratis y estamos encantado de hacerlo.



No es fácil encontrar el número 1 de Playmanía en buen estado.

¡Por Crom, que llegue a PS4!

Hola playmaníacos. Desde que lo vi anunciado en su revista sigo con atención el desarrollo de *Conan Exiles*, pero en el último vídeo mostrado no aparece el logo de PS4. ¿No saldrá?

@Marcos Lafuente

Pues cuando este juego de mundo abierto ambientado en el fantástico universo de Conan se anunció, entendimos que también saldría en PS4. Pero las últimas comunicaciones de sus responsables hablan de un acceso anticipado a la beta en PC a partir del 31 de enero y una preview en Xbox One en primavera. Preguntamos a la compañía si lo veremos en algún momento en PS4 y su respuesta literal fue "no tenemos nada que anunciar ahora mismo con respecto a PS4". No sabemos si esto cambiará en el futuro...

La secuela de *Outlast*

¿Tendrá *Outlast 2* alguna relación con respecto al argumento con su antecesor?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Outlast 2 volverá a ser una aventura de terror en primera persona que compartirá universo con el primero,



***Outlast 2* tendrá un planteamiento similar** al del primero pero con una ambientación más... rural.

pero no ambientación (cambiamos los pasillos del manicomio por un escenario más rural) ni personajes (aunque volveremos a interpretar a un reportero). El protagonista de esta macabra historia será Blake Langermann, un periodista de investigación que, junto a su esposa Lynn, está buscando pistas acerca del asesinato de una mujer embarazada llamada Jane Doe. Las pesquisas les llevarán a adentrarse en el desierto de Arizona, hasta llegar a un pueblo que parece regido por una especie de secta.... De nuevo usaremos la visión nocturna para poder ver algo en las zonas oscuras, por lo que uno de objetivos será encontrar baterías para alimentar la cámara, ya que nuestra supervivencia dependerá de ella. Tiene muy buena pinta.

Aprovechar mi TV al máximo

Hola Playmanía. Tengo un TV Sony KD49X8307CSAEPTV sin tecnología HDR. ¿Vale la pena comprarme una PS4 Pro o con la Slim que tengo es suficiente?

@Jo Sep Ccmm

Pues es una decisión muy personal. La tecnología HDR se nota más en unos juegos que en otros (en *Uncharted 4*, por ejemplo, es brutal). En tu caso, aparte de mover mejor los juegos, con la tele que tienes aprovecharías los 4K (en los juegos que lo exploten) con lo que te diríamos que sí es una buena compra, siempre y cuando económicamente puedas permitírtelo y puedas "dar salida" a tu "vieja" PS4.



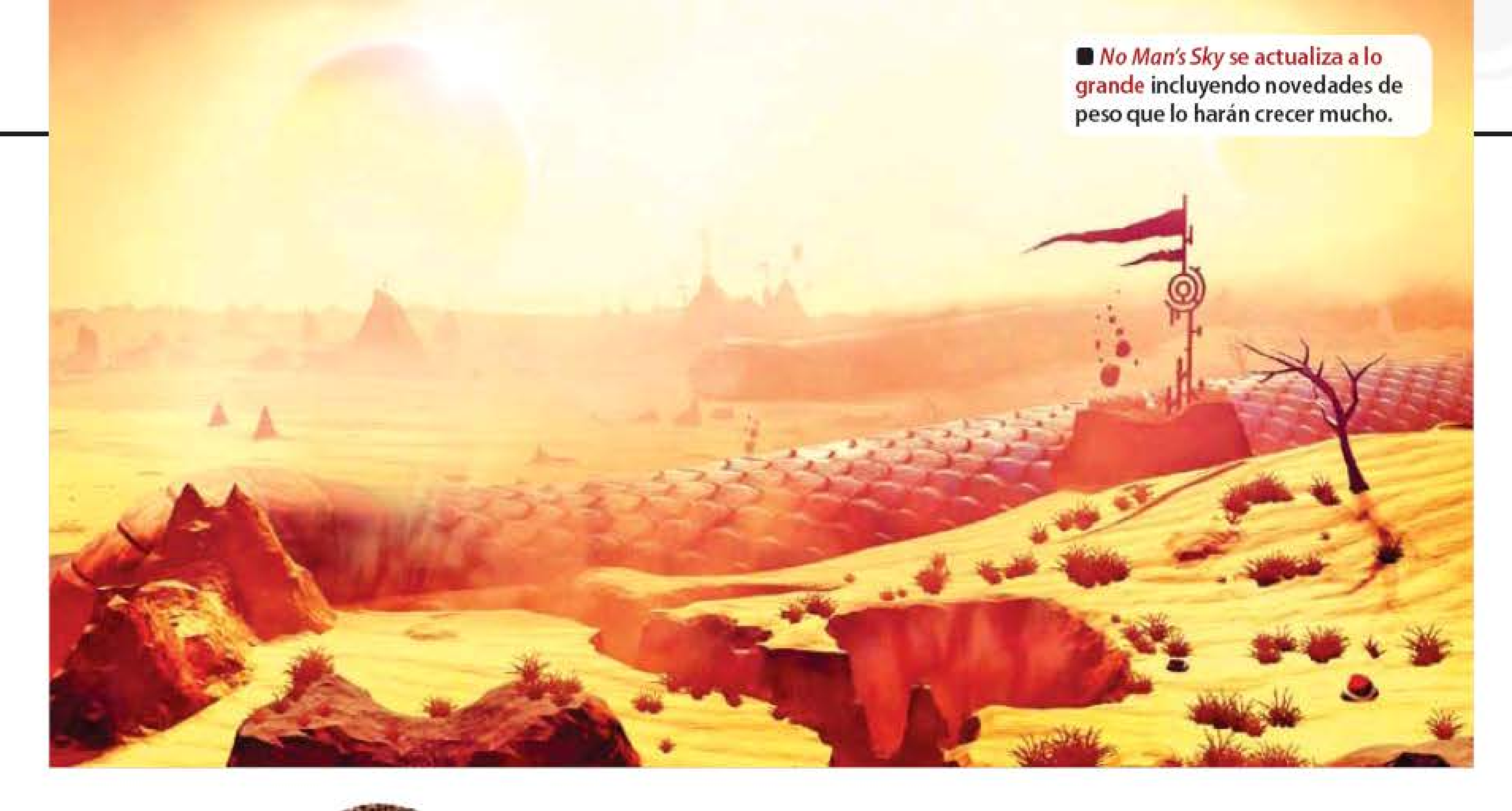
¿Tiene Sony intención de revitalizar PS Vita?

¿Tiene Sony alguna intención de revitalizar PS Vita o esperamos una nueva máquina? ¿Qué juegos tendremos para la portátil en 2017?

@Rodrigo Pérez

En la antesala del último E3 hubo rumores de que Sony preparaba una nueva portátil, pero al final no presentaron nada y nosotros, sinceramente, no lo vemos. La portátil goza de buena salud en Japón, pero en occidente la batalla está perdida y todo lo que nos venga para Vita en 2017 será lo que las editoras quieran traernos de Japón. Buenos juegos sí habrá, como *Ys Origin*, *Dragon Quest Heroes II* o *Full Throttle Remastered*. Eso sí, sobre todo abundarán las "japonesadas" como las nuevas entregas de sagas como *Atelier* (de hecho, *Alchemists of the Dusk Sea Plus* ya está confirmado aquí para el 20 de enero) o *Danganronpa*. Pero insistimos, estamos "a merced" de lo que editoras como Badland o Bandai Namco (que son las que más apoyan a PS Vita aquí) quieran traernos.

No nos cansamos de decir que PS Vita es un maquinón que lamentablemente no se ha visto respaldada por juegos de los llamados "triple A".



No Man's Sky se actualiza a lo grande incluyendo novedades de peso que lo harán crecer mucho.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá un nuevo *LittleBigPlanet*?

@Rodrigo Pérez

Pues sus creadores, el estudio Media Molecule, andan inmersos en otra original propuesta para PS4 llamada *Dreams*, así que lo vemos poco probable de momento.

¿Qué se sabe de *Maldita Castilla*?

@Bruno Almansa.

Pues la versión PS4 de este juego tipo *Ghosts'n Goblins* está prevista para el 16 de diciembre. Cuando leas esto, ya estará en PS Store.

¿Llegaremos a ver *Rime* en PS4?

@Sebastián Luengo

Sí. Pese a lo que se llegó a publicar en otros medios, su desarrollo nunca estuvo en peligro y volveremos a saber cosas sobre él muy pronto.

¿Cuándo sale *Detroit: Become Human*?

@Toni Yáñez

A día de hoy, aún no hay fecha de lanzamiento oficial confirmada para la nueva aventura de David Cage.

¿ *Star Trek Online* estará en español?

@Marc Ortigosa

Este MMORPG "free to play" está disponible desde septiembre en PSN. No salió con textos en castellano y, por desgracia, no nos consta que tengan intención de traducirlo. Una verdadera pena.

Ampliando *No Man's Sky*

Al contrario que mucha gente, a mí me encantó *No Man's Sky*. Es un juego único. Pero me gustaría saber si van a sacar alguna actualización más, algún DLC... ¿O los desarrolladores han tirado la toalla después de las críticas brutales, y que a mí parecer inmerecidas, que han tenido?

@Marc Ortigosa

Pues estás de suerte, porque cuando leas esto ya estará disponible (y gratis) la Actualización de Base 1.10, que nos permitirá construir bases con un montón de opciones como sembrar cultivos, construir cosechadoras de recursos, contratar PNJ... Además, incluirá novedades como un modo Supervivencia, mejoras en la interfaz (con menús de acceso rápido), gráficos mejorados, mejoras en el desarrollo que nos harán la vida más fácil (fuentes de recursos más ricas, un sistema de puntos de control más lógico...). Y esto es sólo el punto de partida para todo lo que vendrá en el futuro.

Juegos con carga psicológica

Hola. Gracias a vosotros conocí *Spec Ops: The Line* y su increíble historia. ¿Me podríais dar más nombres de juegos con una carga psicológica mayor o por lo menos cómo la de *Far Cry 3*?

@Alejandro Gayoso Fernández

No tenemos muy claro a qué te refieres con "carga psicológica". Juegos con una potente historia de fondo y una gran narrativa con personajes bien construidos hay bastantes (no podemos dejar de recomendar *The Last of Us* en este sentido). Si te refieres a juegos que "jueguen" con tu mente, podemos sugerirte algunas aventuras de terror como *Layers of Fear* o los tres títulos de *Amnesia Collection*, que acaban de llegar al Store y, aunque ya tengan sus años en PC, conservan intactas todas sus virtudes en este sentido. Desde luego en el Store es donde vas a encontrar propuestas más atrevidas e interesantes, como por ejemplo *Firewatch* o el más reciente *Virginia*, que trata de emular en su tono al mismísimo David Lynch. Aunque también tienes propuestas más conocidas y "mainstream" que te pueden sorprender. Por ejemplo, los *BioShock*, que ahora los tienes reunidos en un pack para PS4.

Ya toca un nuevo *TOCA*

Hola Playmanía. ¿Qué ha pasado con la serie *ToCa Race*? ¿Veremos algún título pronto en PS4?

@Alejandro Jiménez

Qué buenos fueron los dos *TOCA Touring Car Championship* de PSone, ¿verdad? Después, la serie continuó en PS2 con el nombre en Europa de *Pro Race Driver* y en PS3 terminó derivando en la franquicia *GRID*. Suponemos que en el futuro veremos alguna nueva entrega (ya veremos con qué nomenclatura), aunque, eso sí, sus creadores siguen volcando su buen hacer en otros juego de velocidad de Codemasters como *F1 2016* o *DIRT Rally*.

Los expertos en juegos de velocidad de Codemasters siguen volcando su buen hacer en títulos como *DIRT Rally*.



¿Cuál es para ti el mejor juego del año y por qué?



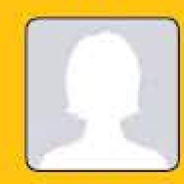
Uncharted 4



Gonzalo Crank

"Por gráficos, jugabilidad, doblaje, guión... pero sobre todo por cerrar una saga épica de la mejor forma. Pero además por su multijugador, que crece gratuitamente con cada actualización. Todo ello lo convierte en uno de los juegos mas redondos de esta generación".

Final Fantasy XV



Albert Liria Antorcha

"*Final Fantasy XV* no ha sido tan espectacular como se esperaba pero aún así es una verdadera obra de arte. La jugabilidad y la historia un 10."

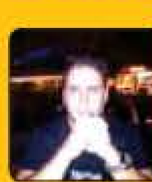
Rise of the Tomb Raider



Ignacio Moya Viveros

"Aunque todavía me queda *The Last Guardian* por probar, para mí el mejor del año sería *Rise of the Tomb Raider*. *Uncharted 4* me decepcionó un poco, esperaba más de él. Y Lara mejoró todo lo que ya nos dio el anterior".

Dark Souls III



Alexander Led

"Un juegazo largo y muy rejugable. Además, está cargado de detalles y en ningún momento olvida que es un videojuego y no una película de cine. Se le da protagonismo a la jugabilidad, al escenario y a las mecánicas de juego. No es tan sencillo sacar al mercado un producto así que funcione comercialmente".

Dishonored 2



Iván Gárate Audelo

"*Dishonored 2* considero que es un juego del año por la increíble historia que tiene y por su jugabilidad. Me parece muy interesante la ambientación y todo lo que ofrece. Y también porque tiene unos gráficos muy buenos."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de *Resident Evil 7*? ¿Lo jugaréis en VR?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Qué "narices" es *Death Stranding*?

@Marcos Pérez

Pues es el nuevo juego de Hideo Kojima para PS4. Su último trailer también nos ha dejado a nosotros muy descolocados pero lo cierto es que mola mucho. ¡Y salen Guillermo del Toro y Mads Mikkelsen (el malo de la peli "Doctor Strange" de Marvel)!

¿Qué pasa con *Mother Russia Bleeds* en PS4?

@Ramón Lázaro

Aunque la versión PC salió hace unos meses, en PS4 tuvimos que esperar un poco más para disfrutar de este violento y pixelado beat' em up. Pero cuando leas esto ya estará disponible en PSN.

¿Cuándo llega *Dreamfall Chapters*?

@Marta Pazos

La continuación de la famosa (y pecera) aventura gráfica *The Longest Journey* llegará a PS4 el 24 de marzo de la mano de Deep Silver. Además, tendrá versión en formato físico.

¿Hay fecha ya para *Full Throttle*?

@Marcos Varela

Este otro clásico de las aventuras gráficas de LucasArts creado por Tim Schafer llegará remasterizado a PS4 y PS Vita en 2017, pero aún no han anunciado cuándo exactamente. Tenemos ganas de ver al motero Ben de nuevo "en acción".

¿PS4 Pro reproduce pelis en Blu-ray 3D?

@Celia Valdeomillos

PS4 Pro sí reproduce películas en Blu-ray 3D (y Blu-ray "normales" también, claro). Lo que no reproduce, como sabrás, es pelis en Blu-ray Ultra HD 4K.

¿Habrá juego de la peli de Spider-Man?

@Rubén Castro

"Spider-Man Homecoming" se estrenará en los cines el 7 de julio de 2017 y, en principio, no habrá juego basado en la peli como tal. El nuevo juego de Insomniac protagonizado por el trepamuros también saldrá en 2017, pero no tendrá nada que ver con la peli.

Compartiendo juegos de PSN

Hola familia Playmanía, primero enhorabuena por esta fantástica revista y espero me podáis responder una duda. Tengo una cuenta de PSN y mi cuñado se ha comprado una PS4 y quería compartir mis juegos comprados con él. Leí por varios foros que Sony permite una PS4 principal y otra secundaria, pero cuando me conecto con mi cuenta y él lo hace también (pues los juegos le aparecen bloqueados si lo intenta con la suya) a uno de los dos le expulsa. ¿Qué estoy haciendo mal y cómo lo puedo arreglar? Un saludo de antemano y espero ansioso que podáis ayudarme

@Francisco Moreno

Tu problema, por lo que cuentas, es que tu cuñado y tú entráis a la vez con la misma cuenta de PSN y el mismo perfil, por lo que automáticamente se expulsa a uno de los dos. Para hacer lo qué pretendéis, el usuario que tenga su cuenta como principal debe jugar con otro perfil en su PS4, mientras que el que lo hace en la secundaria está obligado a hacerlo en el ligado a la cuenta de PSN. En vuestro caso, la única opción sería que tu cuñado pusiese su consola con tu cuenta como principal y, tras descargar los juegos, accediera a ellos desde su perfil, así tú podrías cargarlos sin problema en tu consola y seguir usando tu perfil personal.



No hay planes de remasterizar "de nuevo" *Shadow of the Colossus* ni *ICO* para PS4 o PS Vita. Es una lástima que estas dos joyas de PS2 no se beneficien de esta ola de "remasters" que "sufrimos".

Ninjas no, pero sí samuráis

Hola playmaníacos ¿Algún nuevo *Ninja Gaiden* en el horizonte?

@Rodrigo

En diciembre de 2013 Yosuke Hayashi, responsable de *Ninja Gaiden 3* afirmó que ya estaban planeando *Ninja Gaiden 4*, pero nada sabemos desde entonces. Ninjas no, pero samuráis sí, porque el Team Ninja ya tiene casi listo *Nioh*, una especie de *Dark Souls* pero con samuráis y mucho folclore japonés. Tal vez se pongan con *Ninja Gaiden 4* cuando lancen este exclusivo de PS4.



No hay nuevo *Ninja Gaiden* a la vista pero ni falta que hace porque en febrero sale *Nioh*.

Más colosos remasterizados

¿Sabéis si para acompañar la salida de *The Last Guardian* en Sony han pensado en reeditar las remasterizaciones de *ICO* y *Shadow of the Colossus* para PS4 o al menos para PS Vita?

@Miguel Llamas

Pues no hay planes para una remasterización de estos clásicos de PS2 que en su día sí fueron remasterizados para PS3 (aún pueden comprarse en PS Store aunque también tuvieron versión en formato físico) ni en PS4, ni en PS Vita. La verdad es, existiendo como existen las versiones de PS3, no les hubiese costado mucho y sería una buena forma de que los que no estén familiarizados con la obra de Fumito Ueda puedan acceder a sus juegos para poner mejor en contexto al esperado *The Last Guardian*. Pero a estas alturas ya lo vemos bastante inviable.

PROBLEMAS TÉCNICOS

De PS4 a PS4 Pro

¡Hola! Voy a pasarme a PS4 Pro y quería saber cómo puedo transferir los datos de una consola a otra. ¡Gracias!

@ Marcos Alonso

Lo primero que debes hacer es activar tu cuenta de PSN y entrar en el menú de configuración de PS4 Pro, donde verás la opción "Transferir datos desde otra PS4" A continuación, el propio sistema nos informa de los datos que podemos transferir a PS4 Pro. El siguiente paso será conectar PS4 Pro y PS4 estándar, ambas encendidas, al mismo router mediante cables ethernet. Luego pulsa continuar y una vez PS4 Pro "encuentre" nuestro modelo estándar de PS4, sólo habrá que seguir las instrucciones que te marquen en pantalla y elegir qué contenidos queremos transferir (el tiempo que tardes dependerá de la cantidad de datos).

La Fuerza no es intensa en mí

Hola playmaníacos. De un tiempo a esta parte, resulta que ya no puedo jugar Online a Star Wars Battlefront, pero a otros juegos Online sí puedo jugar sin problema. ¿A qué se debe?

@ Alejandro Morato

Probablemente tenga que ver con alguna actualización del juego o de la propia consola. En algunas de las actualizaciones de los últimos meses han cambiado los puertos de acceso del juego. La solución, ya te la imaginas, tienes que acceder a tu router y abrir puertos. En la web de EA te recomiendan abrir los siguientes puertos. En UDP: 3074, 3478-3479, 3659, 6000, 17499-17500, 25510-25595 y en TCP: 80, 443, 1935, 3478-3480, 3659, 10000 - 29999, 42100-42200, 42199-44325. Si no sabes hacerlo, consulta con tu proveedor de internet.

El error CE-34878-0

Ante el silencio de Sony, quería saber si existe alguna solución real para el error CE-34878-0 ya que la solución de formatear se ve que no es efectiva y que es un error de disco duro.

@Francisco Moreno

Oficialmente, para solucionar el dichoso error CE-34878-0 Sony ofrece dos vías. La primera es cerrar la aplicación, instalar la última versión del sistema operativo y del juego y reiniciar la consola. Y si el error ocurre de nuevo, realizar una copia de seguridad y formatear el sistema en [Ajustes] > [Inicialización] y elegir [Inicializar PS4] (con lo que se borrarían todos los datos de esa PS4). Pero efectivamente hay usuarios que han reportado que les sigue pasando aún después de formatear. Al ser un problema del disco duro, prueba a cambiarlo...

TODAS LAS CLAVES PARA **CONFIGURAR** PLAYSTATION VR

Listo para entrar en la realidad virtual



La llegada de un periférico tan novedoso como el PlayStation VR puede levantar no pocas dudas a cerca de su funcionamiento o configuración. Un periférico que requiere de más atención de la habitual en su montaje y uso y sobre el que pretendemos arrojar algo de luz.

1. INSTALACIÓN ORDENADA: CONFIGURACIÓN BÁSICA

Abrir la caja y encontrarse la maraña de cables necesarios para su uso puede intimidar a cualquiera. Tomárselo con calma y leer bien las instrucciones de montaje evitará más tarde tener que parar cada 2 por 3 interrumpiendo el espectáculo.

Ojo con....

COSAS QUE DEBER TENER EN CUENTA ANTES DE EMPEZAR...

- **EL ESPACIO.** Es muy importante contar con un espacio suficiente a tu alrededor, libre de obstáculos. Detente un rato para despejar la sala pertinentemente.
- **MOVIMIENTO.** La inmensa mayoría de los juegos se pueden (y deben) jugar sentados. Jugar de pie, aunque no camines, es poco recomendable, pues las sensaciones son a veces tan fuertes que puedes perder el equilibrio.
- **NIÑOS Y MASCOTAS.** Si cualquier adulto se queda embobado viendo a alguien con un casco puesto, imagina a los niños y mascotas. Procura mantenerlos alejados de ti, por su seguridad, la tuya y la del casco y PS4. Los cables son muy traicioneros y es fácil enredarse.





1 Cableado. Sí, son muchísimos cables, pero si le dedicas un rato a instalar el sistema con cuidado evitarás tropiezos, enredos y tirones, así como una sensación de caos mucho menor que si lo tienes todo hecho un desastre.



2 Usa el tutorial incluido. Sobretodo la primera vez, consulta las guías incluidas yendo a "Ajustes/Dispositivos/Playstation VR" y presta atención a "Comprobar cómo se pone el casco de VR" y "Ajustar la posición del casco de VR". Tómate tu tiempo, es la clave para disfrutar de la experiencia.

3 Afina. Conseguirás una mejor calidad de visionado si además afinas mediante las opciones "ajustes/dispositivos/Playstation VR/iluminación de la pantalla" y, sobretodo, dejando que la consola te analice mediante "Mide la distancia entre los ojos".

2. **MÁS INMERSIÓN:** LOS MEJORES AJUSTES

El uso y las horas con el casco puesto llevará a encontrar algunos trucos de "fine-tunning" que mejoren un poco más la experiencia general. Aquí te dejamos algunos de ellos.



1 El mejor sonido. Puedes usar cualquier auricular se conecte mediante jack 3.5 mm, pero siempre has de hacerlo al cable de PlayStation VR, no al Dual Shock 4. Si tus auriculares permiten efectos de sonidos envolvente, desconecta esta opción, ya que puede interferir con el efecto 3D que ya ofrece PlayStation VR. Sobra decir que con unos buenos auriculares en las orejas, la experiencia es todavía más espectacular.



2 Unidad de proceso. No hace falta que desmontes el chiringuito cuando no uses PS VR. La unidad de proceso hace de puente "invisible" cuando usas a juegos normales. Sólo tienes que desmontar el dispositivo.



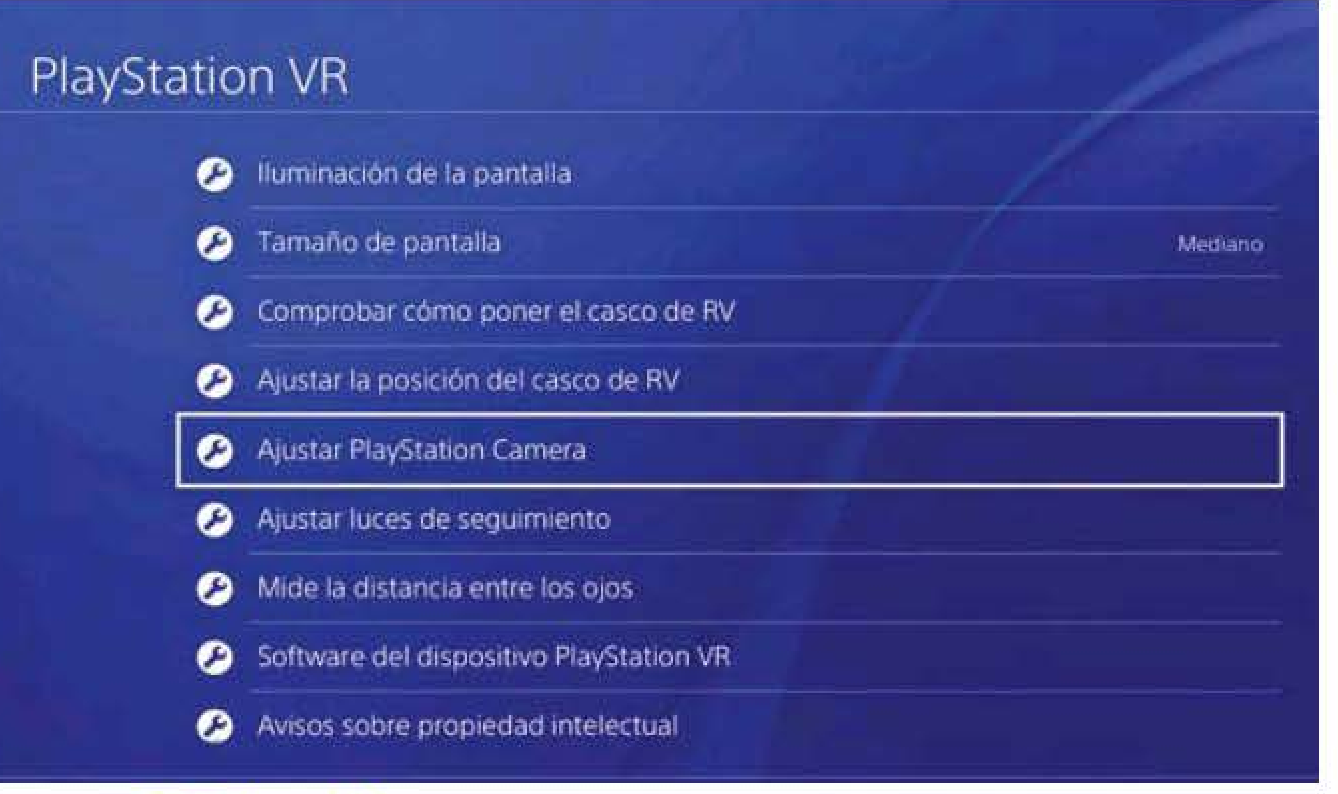
3 Ajustes in-game. Trastea con las opciones de los juegos para PlayStation VR, muchos ofrecen opciones de ajustes propias sin necesidad de ir al menú principal de la consola



4 Juegos normales. Puedes usar el caso para jugar a títulos normales. Podrás ver la pantalla equivalente a una de 65" o más. Para ajustar el tamaño ve a "ajustes/dispositivos/Playstation VR/tamaño pantalla".

3. **EL OJO QUE TODO LO VE:** CONFIGURAR PS CAMERA

La cámara es el enlace principal entre la consola y unidad de proceso y tú. Todos los movimientos que realizas son registrados por ella y de eso depende una experiencia virtual fluida, realista y sin problemas.



1 Situación. Lo ideal es que esté frente a ti. No necesariamente encima o debajo de la TV. Busca un sitio cómodo y seguro y sitúa la cámara justo enfrente, procurando que quede a tu altura, aunque ligeras diferencias no afectan mucho. Ve además a "Dispositivos/Playstation VR/Ajustar PlayStation cámara" y sigue las instrucciones en pantalla.



2 Distancia. La distancia óptima habitual es de 1.5-2 metros. Muchos juegos incluyen al inicio un sistema que exige que te cuadres en una posición concreta que depende básicamente de la distancia, pero los demás deberán funcionar bien si te sitúas entre el metro y medio y los dos metros.



3 Iluminación. La sala debe estar bien iluminada pero nunca con las fuentes de luz deslumbrando a la cámara. Evita poner la cámara muy baja, ya que los focos o lámparas del techo pueden interferir en su rastreo.



4 Espejos. La cámara espera encontrar sólo los leds del casco y mandos en su horizonte visual para decirle a la consola lo que estás haciendo. Si en la misma sala hay espejos que reflejen esas luces puede ocasionarle un lío tremendo y hacer la experiencia un desastre.



5 Confirma. Deja pulsado el botón PS y accede al menú rápido. Ve a "Ajustar Playstation VR/Confirmar tu posición" y podrás ver exactamente lo que ve la cámara, pudiendo ajustar tu posición de forma más natural.

Ojo con....

LOS MAREOS. PSVR está pensado para reducir al máximo los posibles mareos que una sesión de realidad virtual puede generar, pero cada persona es diferente y a veces será inevitable. Como recomendación para quienes sean propensos a estos males está el jugar, sobretodo al principio, con títulos tranquilos, que no requieran movimientos rápidos de cabeza. Si importante es descansar después de un rato de juego, más lo es con el VR. Las gafas, para quien las necesiten, son imprescindibles también con el casco VR. Incrementa el tiempo de juego paulatinamente para que el organismo se acostumbre a las nuevas sensaciones y el problema, si lo hubiese, debería mejorar.



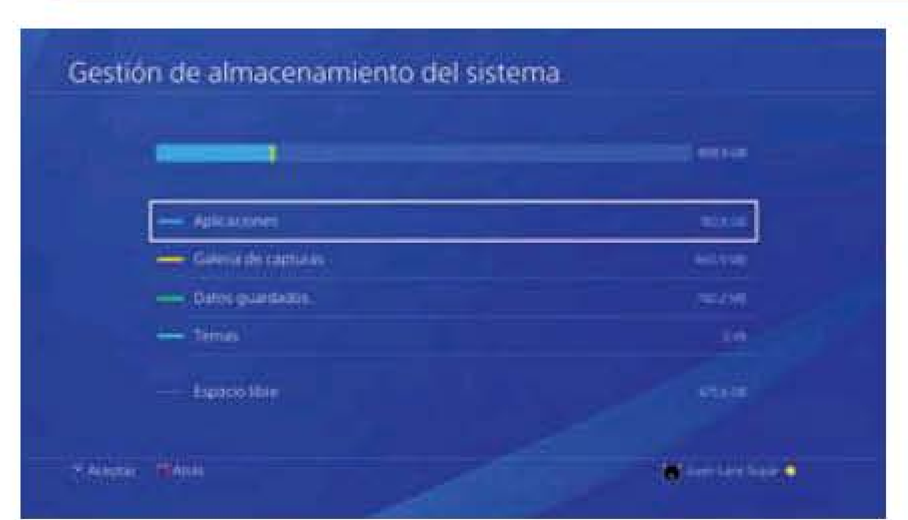
CONTROLA EL **CONTENIDO DEL HDD DE PS4**

¿Problemas de espacio?



El grueso del espacio consumido del disco duro de tu PS4 lo ocupan datos relativos a las aplicaciones y los vídeos que hayas podido grabar o descargar. Deshacerte de ellos es muy sencillo.

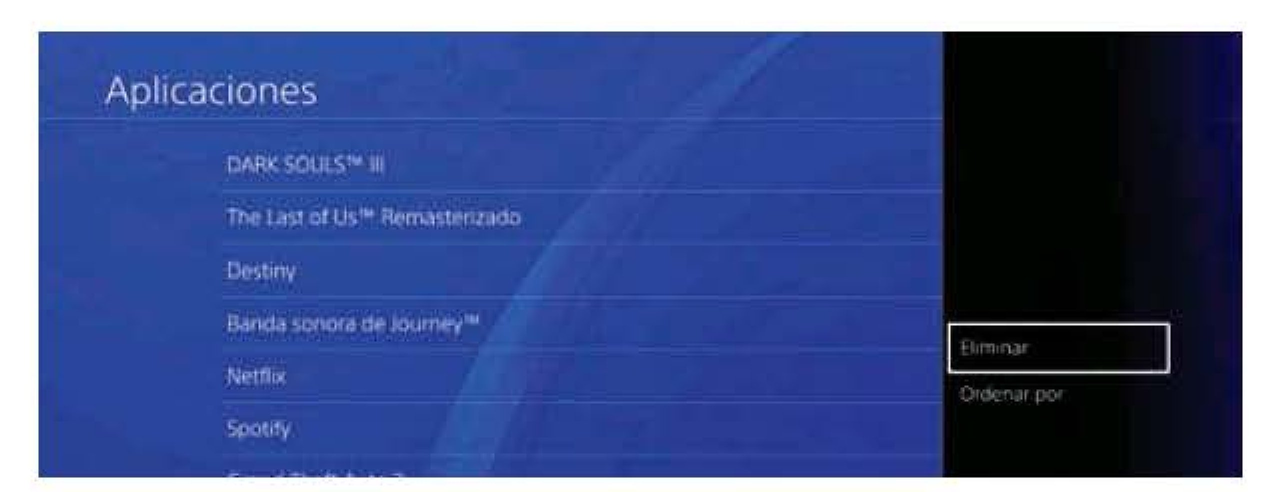
1. DATOS DE APLICACIONES



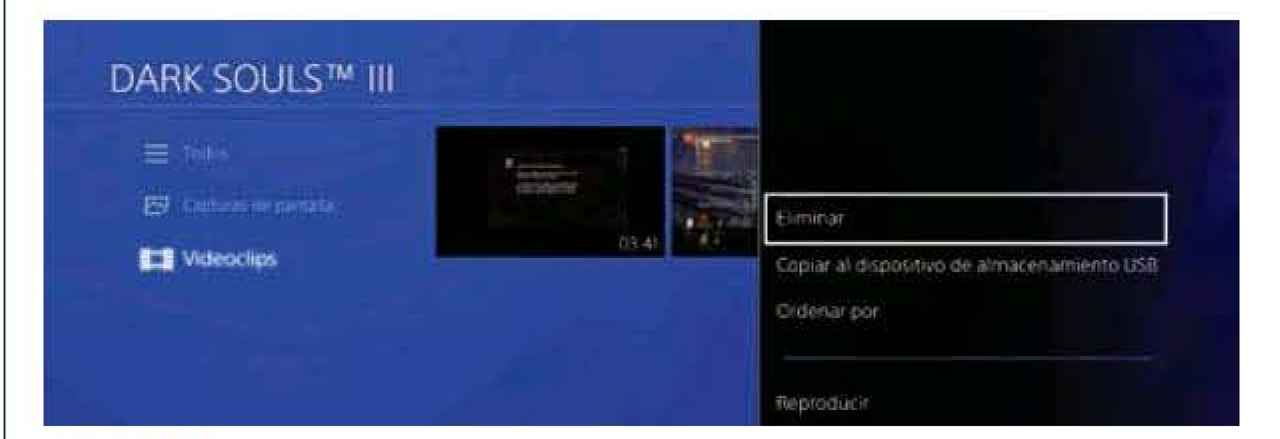
1 Análisis. Para saber el desglose de ese espacio consumido según el tipo de archivo, ve a "Ajustes/Gestión de almacenamiento del sistema".



2 Detalle. Pulsa sobre alguna de las categorías (aplicaciones, pantallas, datos guardados, temas) y podrás acceder a una lista con el detalle de lo que ocupa cada archivo.



3 Juegos acabados. La acción más socorrida es borrar los datos que la consola guarda y descarga de cada juego que usas. Bórralo pulsando "Options" de la lista anterior y selecciona "Eliminar". Esto no borra las partidas.



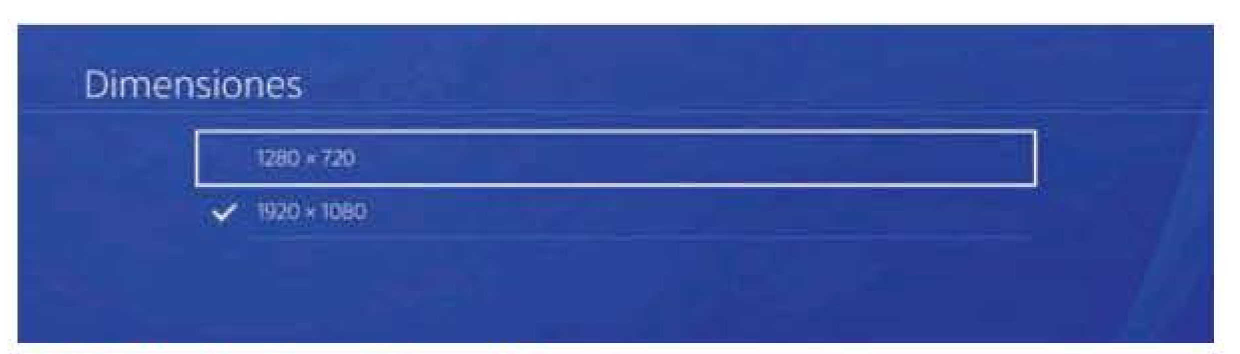
4 Vídeos. Los vídeos grabados ocupan también bastante. Para deshacerte de ellos ve a "galería de capturas" desde el menú principal o desde la pantalla indicada en el punto 1.2. Entra en la carpeta del juego que quieras, selecciona "Videoclips", pulsa "Options" y luego "Eliminar"



5 Online. Una de las ventajas de los juegos en formato digital es que puedes descargarlos tantas veces como quieras. Borra los juegos que no uses habitualmente para hacer espacio. También puedes hacerlo desde el menú principal. Ponte sobre el juego que quieras borrar, pulsa "Options" y luego "Eliminar".



6 Recupera. Todas las aplicaciones y juegos que has borrado puedes recuperarlos inmediatamente insertando el disco del juego (si es físico) o yendo a "Biblioteca/Juegos comprados", pulsando "Descargar" desde la lista de la derecha (si es en formato digital).

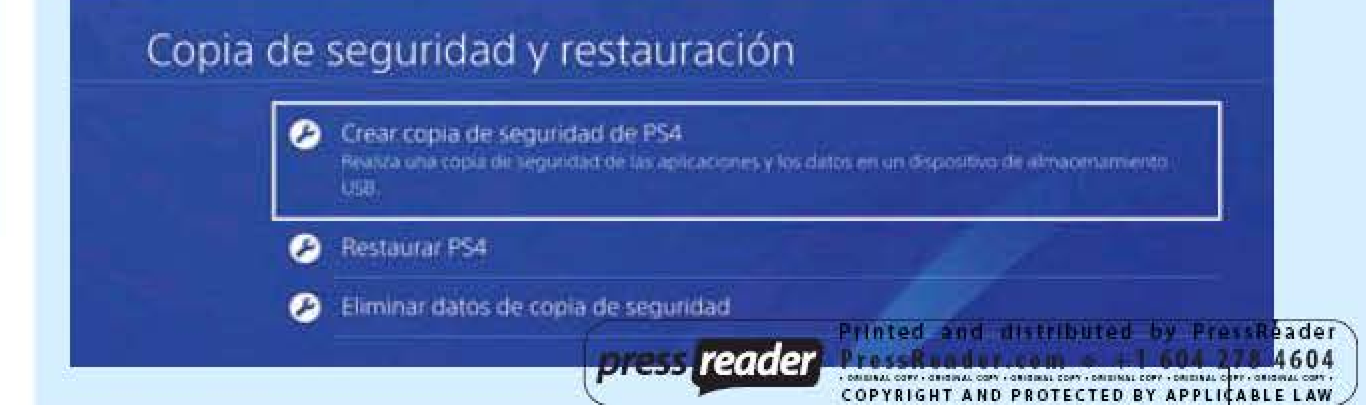


7 Ajusta tamaño archivos. Uno de los pocos archivos sobre los que puedes cambiar cuanto espacio ocupan son los videoclips guardados. Ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes del videoclip/Dimensiones" y selecciona 1280 x 720 en lugar de 1980 x 1080.



En 2 minutos...

RECUERDA QUE PUEDES CAMBIAR EL DISCO DURO por uno de mayor capacidad fácilmente. En Playmanía ya explicamos cómo hacerlo, pero básicamente consiste en hacer una copia de seguridad del contenido de tu actual HDD, cambiarlo por uno compatible (uno tipo SATA a 5.400 rpm) y luego restaurar los datos en el nuevo HDD. Para ello usa las opciones de "Ajustes/Sistema/Copia de seguridad y restauración".



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

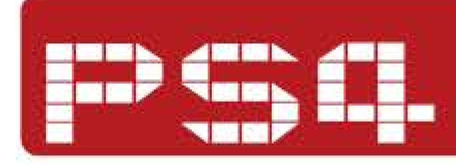
DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR **GAME**

LOS VENDIDOS PS4


CoD: Infinite Warfare a la cabeza.

1. CoD: Infinite Warfare (N)
2. FIFA 17 (↓)
3. Final Fantasy XV (N)
4. Uncharted 4 (↑)
5. Watch Dogs 2 (N)
6. Battlefield 1 (↓)
7. Grand Theft Auto V (↓)
8. TESV: Skyrim (↓)
9. Titanfall 2 (N)
10. Dragon Ball Xenoverse 2 (↓)


Final Fantasy XV a por su trono.



PS4

ACCIÓN

ALIENATION — DISCO
» HOUSEMARQUE » 19,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA **80**

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA **73**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EAGLE FLIGHT — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 39,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +7 A
Una experiencia diferente que nos convierte en águilas. Merece la pena probarlo. Se hace corto, pero divierte. NOTA **73**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

GOD EATER 2: RAGE BURST — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico. NOTA **70**

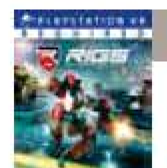
HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**





RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**



RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA **79**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA **80**

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA **71**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA



BLAZBLUE CENTRAL FICTION — DISCO ¡Nuevo!
» ARC SYSTEM WORKS » 54,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12
Un juego de lucha muy completo, complejo y exigente. Encantará a los puristas, pero no atrapará a los novatos. NOTA **86**

DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido. NOTA **80**

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA **88**

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**



WWE 2K17 — DISCO
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas. NOTA **75**



Tres razones para tener...

Final Fantasy XV







1. RECUPERA LA MAGIA DE ANTAÑO. Pese a los cambios (que los hay, y muchos) en cierto modo recupera esa "magia" de las grandes entregas de la saga. Los fans estarán contentos,

2. TÉCNICAMENTE A LA ALTURA. Tiene altibajos, pero gráficamente ofrece momentos brutales. E incluye la banda sonora de casi toda la saga, lo que es MUY de agradecer.

3. DURADERO Y MUY DIVERTIDO. Sus "nuevos" combates convencen y en las 100 horas que te durará si quieres verlo todo no te vas a aburrir, ya que hay muchas cosas que hacer.

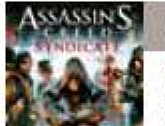


AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.

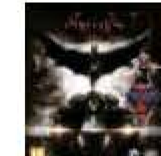
NOTA 88



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.

NOTA 87



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...

NOTA 95



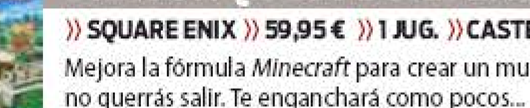
DISHONORED 2 — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.

NOTA 92



DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS



Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...

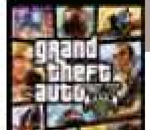
NOTA 92



FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.

NOTA 80



GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.

NOTA 94



INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.

NOTA 87

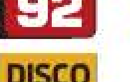
INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.

NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

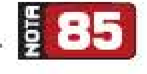
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.



NOTA 92

LEGO DIMENSIONS — DISCO
» WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras.



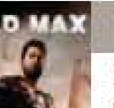
NOTA 85

LOADING HUMAN CHAPTER 1 — DISCO
» BADLAND » 39,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una futurista aventura que, como toma de contacto con PS VR, no está mal. Pero dura poco y debería estar más pulida.



NOTA 68



MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.

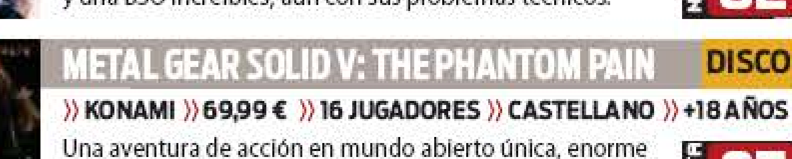
NOTA 90



MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.

NOTA 82



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.

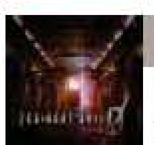
NOTA 97



NO MAN´S SKY — DISCO
» SONY » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.

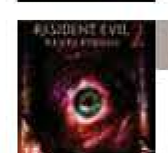
NOTA 82



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.

NOTA 88

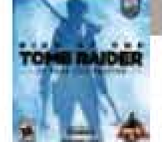


RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.



NOTA 85



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.

NOTA 92



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.

NOTA 85



THE LAST GUARDIAN — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...



NOTA 95

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 64,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA 98

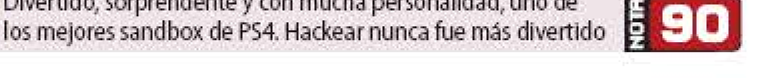


UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87





WACHT DOGS 2 — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Indeca Raiden
INDECA | 49,95 €



Indeca presenta un nuevo modelo de auriculares para PS4 que se caracterizan por ofrecer una gran relación calidad-precio. Además de asegurar una gran calidad de sonido, su principal baza es su ergonomía y ligereza.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los cuatro mejores juegos



1 » The Last Guardian

Hemos tenido que esperarlo casi 10 años, pero por fin está entre nosotros. Puede que tenga ciertos problemas técnicos, como la IA o la cámara, pero el vínculo emocional que contraemos con Trico desde prácticamente el comienzo del juego es innegable y precioso. Fumito Ueda lo ha vuelto a hacer.

2 » Valiant Hearts

Esta aventura gráfica de Ubisoft Montpellier ambientada en la Primera Guerra Mundial nos puso en la piel de varios personajes que trataban de sobrevivir como podían a la dureza de este conflicto. Su estética y la cantidad de información sobre esta guerra que se nos facilita nos puso los pelos como escarpias...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los esperados

1 Resident Evil 7

» PS4 » CAPCOM » SURVIVAL HORROR » 24 DE ENERO

Los escépticos ya podéis ir aparcando vuestro pesimismo porque aunque *Resident Evil 7* sea en primera persona y pueda jugarse con VR, es un regreso a los orígenes de la saga.



2 Red Dead Redemption 2



» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » OTOÑO

Que no hayamos sabido nada nuevo sobre *Red Dead Redemption 2* este mes no hace que tengamos menos ganas de echarle el guante. ¿Será el GOTY de 2017?



3 Mass Effect Andromeda



» PS4 » BIOWARE » ROL/AVENTURA » PRIMAVERA

Y otro que a buen seguro va a estar en todas las quinielas para ser GOTY este año que entra es *Mass Effect: Andromeda*. Lo nuevo de BioWare tiene una pinta impresionante.



AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO

» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**

LIFE IS STRANGE — DISCO

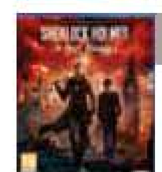
» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**

SILENCE — DISCO ¡Nuevo!

» DAEDALIC » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

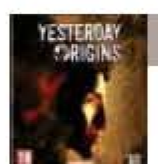
Aunque ofrecerá pocos retos a los fans del género, merece la pena por su diseño y su emotiva historia de fondo. NOTA **76**



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO

» BIGBEN » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO

» MERIDIEM » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

DEPORTIVOS



FIFA 17 — DISCO

» EA SPORTS » 64,99€ » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

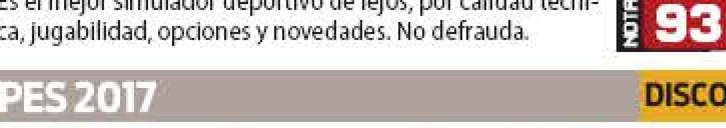
Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA **91**



NBA 2K17 — DISCO

» 2K SPORT » 64,99€ » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA **93**





PES 2017 — DISCO

» KONAMI » 54,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA **85**



ROCKET LEAGUE

» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**

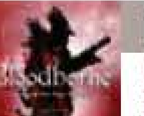


STEEP — DISCO ¡Nuevo!

» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**

ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**



FINAL FANTASY XV — DISCO ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO

» SEGA » 69,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo. NOTA **70**



TALES OF ZESTIRIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **88**



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO

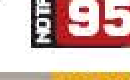
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO

» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido. NOTA **85**



... para emocionarte con tu PS4



3

Brothers: A Tale of Two Sons

Los protagonistas de esta aventura perdieron a su madre en un accidente, y ahora su padre se encuentra al borde de la muerte debido a una rara enfermedad que sólo se cura con Agua de la Vida, perdida en los confines del mundo. Dos hermanos comparten un desafiante desarrollo de puzles y plataformas.



4

Silence

Y otros dos hermanos son también los protagonistas de *Silence*, una preciosa aventura gráfica a cargo del estudio alemán Daedalic Entertainment que nos sumerge en un fantástico mundo imaginario, pero con un trasfondo real que nos tocará la fibra sensible . Tan bonito como sencillo de jugar.

PLATAFORMAS



FEZ

» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.



NOTA 92



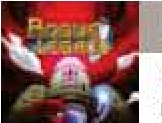
GINGER: BEYOND THE CRYSTAL — DISCO

» BADLAND » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Pese a los problemas técnicos es un juego ideal para los más pequeños de la casa y los amantes de los plataformas 3D.



NOTA 68



ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO

» EA GAMES » 69,99 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.

NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO

» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.

NOTA 85



DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".

NOTA 92



DOOM — DISCO

» BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90



DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO

» EIDOS » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 94



KILLING FLOOR 2 — DISCO ¡Nuevo!

» DEEP SILVER » 39,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18

No es el shooter más completo ni espectacular (sí de los más salvaje), pero para divertirse con amigos, cumple con creces.

NOTA 80



OVERWATCH — DISCO

» BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.



NOTA 90

TITANFALL 2 — DISCO

» EA GAMES » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.



NOTA 87

VELOCIDAD

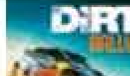


ASSETTO CORSA — DISCO

» 505 GAMES » 49,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90



DIRT RALLY

» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.

NOTA 92



DRIVECLUB VR — DISCO

» SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80

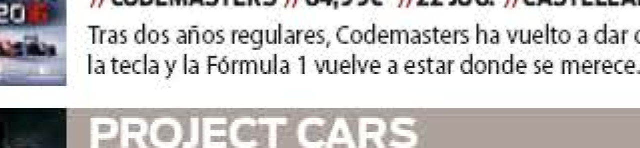


F1 2016 — DISCO

» CODEMASTERS » 64,99 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.

NOTA 86



PROJECT CARS — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

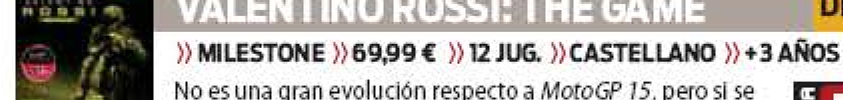
NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO

» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.

NOTA 78



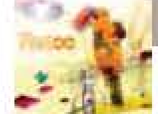
WRC 6 — DISCO

» BADLAND » 69,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

La licencia del mundial es una garantía y se han hecho ciertas mejoras, pero técnicamente no llega al nivel.

NOTA 62

VARIOS



REZ INFINITE — DISCO

» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.

NOTA 84

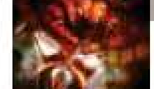


THE WITNESS

» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90



THUMPER — DISCO

» DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.

NOTA 78

XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 49,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

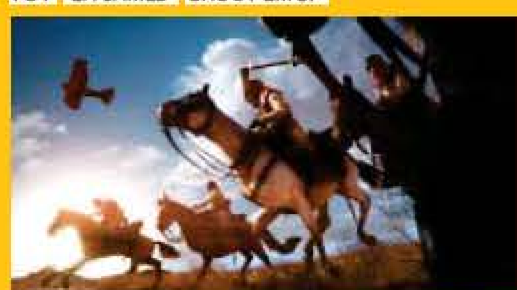
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90



JAPÓN

1. **Battlefield 1** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP



Shooters occidentales y "japonesadas" compiten este mes en la lista de éxitos en el país del Sol Naciente.

2. **Sword Art Online: Hollow Realization** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
3. **World of Final Fantasy** (N) — PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | ROL
4. **CoD: Infinite Warfare** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Berserk and the Band of the Hawk** (↓) — PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN

EE.UU.

1. **CoD Infinite Warfare** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



Como era de esperar, los deportes han terminado por cederle todo el protagonismo a los shooters en Estados Unidos.

2. **Battlefield 1** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP
3. **Dishonored 2** (N) — PS4 | BETHESDA | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Titanfall 2** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP
5. **The Elder Scrolls V: Skyrim** (↓) — PS4 | BETHESDA | ROL

EUROPA

1. **CoD Infinite Warfare** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



En Europa el "pastel" está más repartido entre los shooters "de siempre", el fútbol, *Mafia III* y el nuevo juego de *Dragon Ball*.

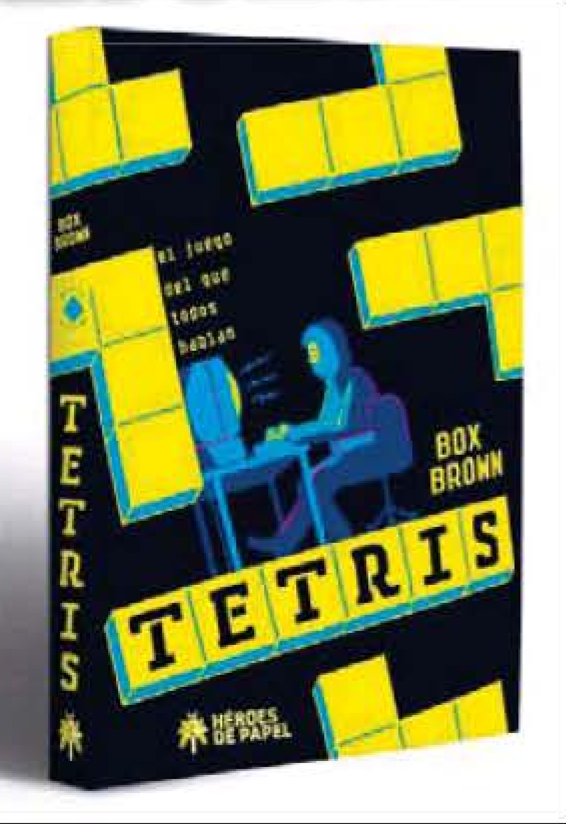
2. **Battlefield 1** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP
3. **FIFA 17** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **MAFIA III** (↓) — PS4 | 2K GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Dragon Ball Xenoverse 2** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA

MÁS QUE JUEGOS

» Cómic Tetris: El juego del que todos hablan

www.heroesdepapel.es | 20 €

La editorial especializada en libros sobre videojuegos, Héroes de Papel, no para de crecer y nos presenta su primer cómic. En sus viñetas, Box Brown nos cuenta todas las curiosidades alrededor del desarrollo y posterior comercialización del mítico *Tetris*. Y si lo compras en su web, te llevas un set de pegatinas y marcapáginas exclusivos de regalo.



» LEGO Star Wars: Estrella de la Muerte

www.lego.com/es-es | 499,99 €

Además de otros sets, aprovechando el estreno de la peli "Rogue One", LEGO lanza una nueva versión de la mítica Estrella de la muerte, con 4.016 piezas (213 más que la anterior) y un total de 23 minifiguras en su interior. Mide más de 41 cm de altura y 42 cm de ancho. Y sale a un precio bastante competitivo: 499,99 euros.



La "nueva" Estrella de la Muerte de LEGO trae 4.016 piezas y un total de 23 minifiguras.

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





Sword Art Online ha entrado fuerte.

1. SAO: Hollow Realization (N)
2. World of Final Fantasy (↓)
3. COD: Black Ops Declassified (↓)
4. Minecraft (↑)
5. NFS Most Wanted (↑)
6. LEGO Vengadores (↓)
7. WRC 5 (↑)
8. LEGO Star Wars Ep.VII (↓)
9. Dragon Ball Z: Battle Of Z (↑)
10. Lego Jurassic World (↓)



WRC 5 se cuela otra vez en la lista.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO

» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.

NOTA 91



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

NOTA 86



DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO

» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.

NOTA 82



DAY OF THE TENTACLE

» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.

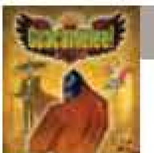
NOTA 89

GRAVITY RUSH — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.

NOTA 90

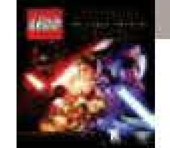


GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

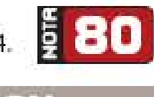
NOTA 89



LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO

» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.



NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.

NOTA 92



MINECRAFT — DISCO

» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.

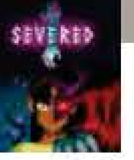
NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.

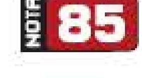
NOTA 77



SEVERED

» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.



NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).

NOTA 85



TITAN SOULS

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.

NOTA 82



TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS — DISCO

» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una "visual novel" con una historia de fantasmas detrás. Su ritmo es lento y sale en inglés, aunque es original.

NOTA 67



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.

NOTA 93



YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO

» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad.

NOTA 77



PLATAFORMAS

BABOON!

» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.

NOTA 81



FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92



JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO

» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.

NOTA 84



LITTLEBIGPLANET — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.

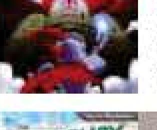
NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.

NOTA 91

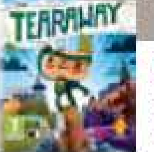


ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86



TEARAWAY — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.

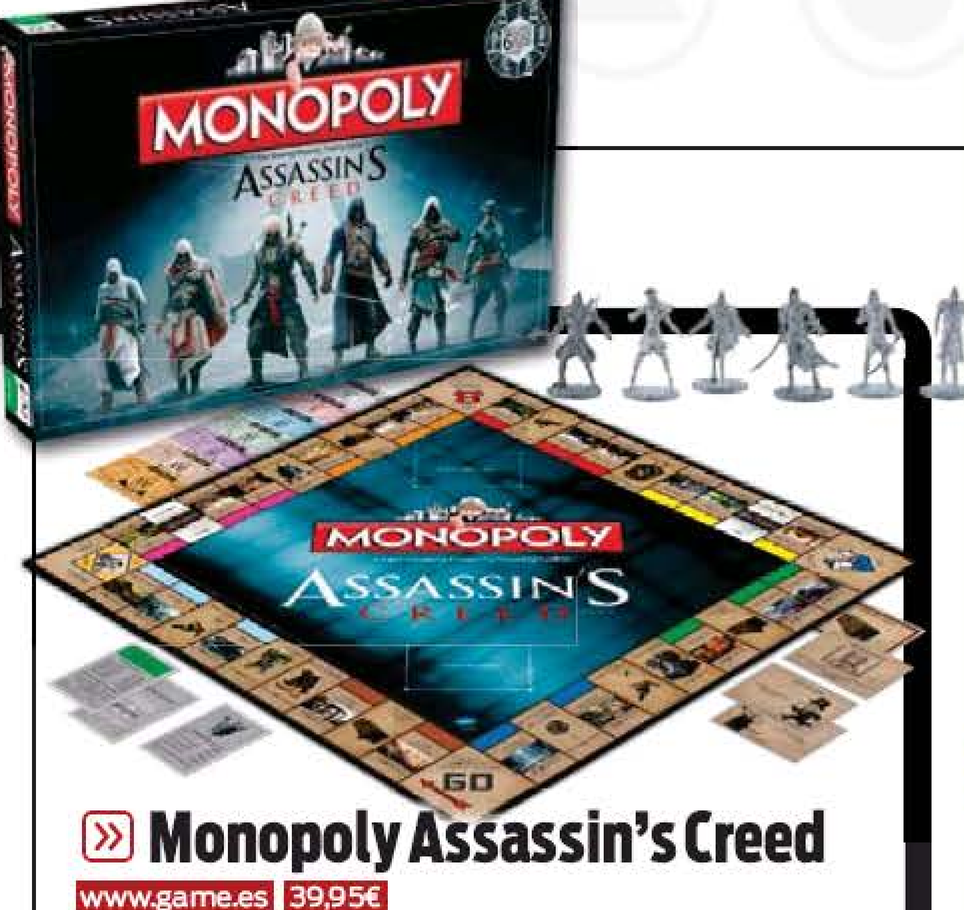
NOTA 84



Cómic Las Navidades de Homer

www.edicionesb.com | 15 €

La editorial Bruguera sigue editando los cómics de Los Simpson en nuestro país. En esta ocasión os recomendamos uno especialmente indicado para estas fechas: "Las Navidades de Homer". En sus 144 páginas a color se recogen divertidísimas historias con trasfondo navideño protagonizadas por esta familia.



Monopoly Assassin's Creed

www.game.es | 39,95€

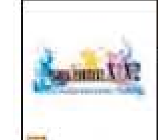
Ya habréis visto la noticia al principio de la revista: en el primer año en el que no hay un *Assassin's Creed* "canónico" desde 2007, a falta de juego tenemos peli, libros, cómics, merchandising... e incluso una versión del famoso juego de mesa Monopoly.

ROL



CHILD OF LIGHT — DISCO
UBISOFT | 14,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
SQUARE ENIX | 39,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
ATLUS | 59,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
ATLUS | 39,99 € | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS — DISCO
BADLAND | 39,99 € | 1 JUG. | INGLÉS | +12 AÑOS

"Crossover" con "Sega Hard Girls" donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri. NOTA 73





TALES OF HEARTS R — DISCO
BANDAI NAMCO | 39,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS

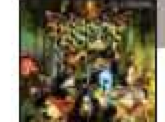
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86



UNEPIC
CROWD OF MONSTERS | 9,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN



DRAGON'S CROWN — DISCO
BANDAI NAMCO | 41,99 € | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
BADLAND | 39,99 € | 4 JUGADORES | INGLÉS | +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82



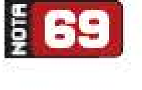
FREEDOM WARS — DISCO
SONY | 29,99 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
BADLAND GAMES | 39,95€ | 1 JUGADOR | ACCIÓN | +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles. NOTA 69





HOT LINE MIAMI 2
DEVOLVER | 14,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KILLZONE MERCENARY — DISCO
SONY | 39,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



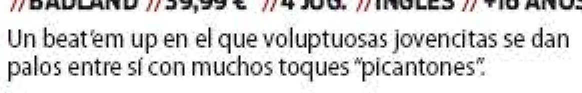
RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
SONY | 29,50 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
TECMO KOEI | 39,95 € | 4 JUGADORES | INGLÉS | +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

VALKYRIE DRIVE: BHIKKHUNI — DISCO
BADLAND | 39,99 € | 4 JUG. | INGLÉS | +16 AÑOS



Un beat'em up en el que voluptuosas jovencitas se dan palos entre sí con muchos toques "picantones". NOTA 71



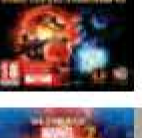
LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
BANDAI NAMCO | 39,95 € | 1-8 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75





MORTAL KOMBAT — DISCO
WARNER | 19,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
CAPCOM | 29,95€ | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD





MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
SONY | 19,99 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO
BANDAI NAMCO | 39,95€ | 1-8 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO
SONY | 19,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95€





Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.







La historia de Legacy of Kain

Celebramos el vigésimo aniversario de *Legacy of Kain*, la saga vampírica más ambiciosa de los videojuegos. Esta es la historia de la épica rivalidad entre Kain y Raziel.

En 1993, Dennis Dyack, el ambicioso presidente de la desarrolladora Silicon Knights, quiere crear una saga épica de aventuras que juegue con el mito del vampiro, pero también con los viajes en el tiempo o los dilemas morales de Shakespeare. Nace así *The Pillars of Nosgoth*, una propuesta que seduce a la compañía Crystal Dynamics, que se une a la producción del juego. Se decide que el mejor planteamiento sería el de un juego de rol en 2D con vista cenital, algo así como un *The Legend of Zelda* pero con un tono más adulto. Con vistas a su lanzamiento en PlayStation, el equipo se sumerge en un desarrollo de tres años y medio.

Y llegamos a 1996, año en que el juego sale a la venta bajo su nombre definitivo: *Blood Omen: Legacy of Kain*. Su protagonista es un vampiro que busca la cura a su maldición, pero que poco a poco se ve seducido por los poderes que adquiere en su aventura. Esta ambigüedad moral culmina en el desenlace del juego, donde debemos escoger entre sacrificarnos por el bien común... o sobrevivir por puro egoísmo. Pero *Blood Omen* fue también un gran RPG, con mazmorras desafiantes, enemigos peliagudos y un nivel de dificultad que exigía lo mejor de nuestro ingenio. A pesar de algunos puntos negativos (como los agónicos tiempos de carga), el estreno de Kain fue muy bien recibido por prensa y jugadores.

Tras una disputa legal con Silicon Knights (resuelta con un desembolso de 2 millones de "pavos"), Crystal Dynamics se hace con los derechos de *Legacy of Kain*. Se decidió dar un giro a la saga, tomando como base *Shifter*, un juego en el que trabajaba Amy Hennig (exacto, la misma de *Uncharted*). Kain se convirtió en el villano

Saga de descartes

Dark Sun iba a ser el gran *reboot* de la saga en PS4; pero el equipo de desarrollo se quedó pequeño para las ambiciones del juego, que fue cancelado en 2012. Antes de *Dark Sun* también cayeron *Kain II* (1997, PSOne) y *The Dark Prophecy* (2004, PS2), así como infinidad de versiones desechadas.

Los fans de *Legacy of Kain* llevan más de diez años soñando con que Crystal Dynamics retome la saga.

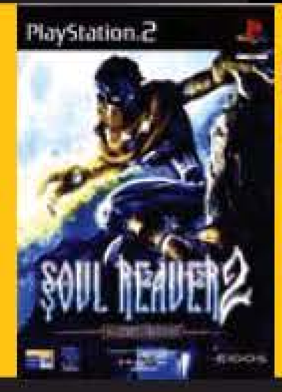
Cronología de la saga



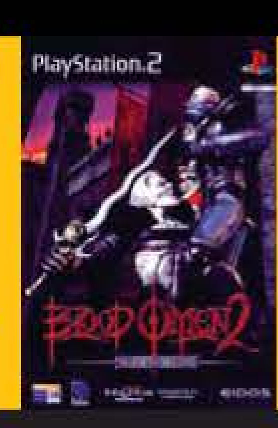
MARZO DE 1997
PLAYSTATION
Blood Omen: Legacy of Kain
La saga nace con este RPG, que narra las aventuras de Kain para devolver el equilibrio a Nosgoth.



AGOSTO DE 1999
PLAYSTATION
Soul Reaver
Giro radical en la saga, que ahora tenía como protagonista a Raziel y apostaba por la exploración de escenarios en 3D.



NOVIEMBRE DE 2001
PLAYSTATION 2
Soul Reaver 2
Con más puzles y menos jefes, Raziel descubre su destino a través de esta aventura, que supuso su estreno en PS2.



MARZO DE 2002
PLAYSTATION 2
Blood Omen 2
En esta secuela del primer juego de la serie, acompañamos a Kain en su cruzada para volver a ser el amo de Nosgoth.



Vidas paralelas *Soul Reaver 2* (2001) y *Blood Omen 2* (2002) fueron las aventuras simultáneas de Raziel y Kain en PS2, previas a su duelo final en *Defiance* (2003).

Vampiros a ritmo de synthpop

El magistral tema que suena en la intro de *Soul Reaver* es "Ozar Midrashim", y forma parte del álbum *Don't Be Afraid* de Information Society, banda americana de synthpop. Amy Hennig quedó tan impresionada que decidió contratar a Kurt Harland (líder del grupo) para realizar la música de la saga.

principal, mientras que el protagonismo recaería en Raziel, antiguo lugarteniente de Kain, desterrado a la muerte por su amo. No sería el único cambio: la Nosgoth medieval que vimos en el primer juego paso a ser un vasto mundo tridimensional. Y así, la frescura y osadía de *Soul Reaver* se tradujeron en un éxito de ventas, con más de 1.5 millones de copias vendidas en todo el mundo desde su publicación en 1999.

Con Raziel ya consagrado, la secuela era inevitable. Se descartó un lanzamiento en PSOne en favor de darle la exclusiva a la nueva consola de Sony, PlayStation 2. Amy Hennig y su equipo tuvieron apenas 17 meses para tener el juego listo, lo que obligó a hacer recortes: se dejaron fuera niveles, escenarios y poderes para poder llegar a tiempo. Con un desarrollo más centrado en los puzles y la exploración, y un argumento más intrincado, *Soul Reaver 2* volvió a dar el campanazo. Medios y jugadores alabaron el juego, en particular su apasionante argumento. Más de medio millón de copias refrendaron esta secuela, pero los fans pedían más. Por suerte para ellos, de forma simultánea al desarrollo de *Soul Reaver 2* otro equipo de Crystal Dynamics trabajaba en *Blood Omen 2*, secuela del primer juego de la saga, pero ambientada 400 años más tarde. *Blood Omen 2* fue una aventura de acción y exploración, con un brutal Kain empeñado en ser el vampiro más poderoso de Nosgoth. Se trató de un título más desenfadado que sus predecesores, y a pesar de que no tuvo críticas igual de favorables, se vendió lo suficientemente bien como para garantizar otra secuela. "La unión hace la fuerza", así que Crystal Dynamics fusionó los equipos de *Soul Reaver* y *Blood Omen*, para crear un título protagonizado por ambos personajes. De este modo surgió *Legacy of Kain: Defiance*, un título que cierra todas las tramas de la saga. *Defiance* combinaba fases de acción pura manejando a Kain, mientras que los niveles donde controlábamos a Raziel estaban más centrados en los puzles. El resultado fue un juego trepidante, que ponía fin a la saga *Legacy of Kain* con un desenlace agridulce.

Kain y Raziel no volverían hasta 2010, año en que les veríamos como DLC del juego *Lara Croft and The Guardian of Light*. Los dos vampiros vivían esta pequeña aventura (no canónica) como homenaje a toda su saga. El epílogo de *Legacy of Kain* se produjo en 2016 con *Nosgoth*, un juego de acción multijugador para PC, en el que clanes vampíricos se enfrentan a grupos de guerreros humanos. La beta de este MOBA fue publicada en abril de este mismo año, siendo clausurada un mes después.

Dicen que la vida imita al arte. Del mismo modo que Nosgoth cayó en desgracia al desaparecer Raziel y Kain, su despedida en *Defiance* supuso también el fin de la saga. Al igual que sus protagonistas, ***Legacy of Kain*** ha tenido una vida repleta de obstáculos, con nada menos que 10 entregas canceladas. Con este panorama desolador, ¿volveremos a tener nuevos capítulos de *Legacy of Kain*? En Crystal Dynamics son optimistas: su diseñador jefe, Michael Brinker, cree que hay un 50% de posibilidades de que la serie regrese. Mientras le ponemos una vela a San Raziel (patrón de las causas perdidas), os invitamos a conocer las dos primeras entregas, *Blood Omen* y *Soul Reaver*, ambas disponibles en la Store europea. Descubriréis una saga en la que toca temas como el libre albedrío, el poder del sacrificio o si existe el destino, con un nivel de profundidad que pocos juegos han logrado. Todos ellos son grandes aventuras de acción que han dejado huella en millones de jugadores. ¡Vae victis!

Los guiños de Tomb Raider

Muchos de los responsables de *Legacy of Kain* trabajan ahora en *Tomb Raider*. No es extraño que incluyan pequeños homenajes a la saga, el último de ellos en *Rise of the Tomb Raider*, donde podemos encontrar la espada Soul Reaver en uno de los niveles.



NOVIEMBRE DE 2003
PLAYSTATION 2
Legacy of Kain: Defiance
La última entrega de la saga nos permitía controlar a sus dos protagonistas. Kain y Raziel vivían aventuras paralelas, que desembocaron en un desenlace tan épico como trágico.



AGOSTO DE 2010
PLAYSTATION 3
Lara Croft and The Guardian of Light
Este *spin-off* de *Tomb Raider* contó con un DLC protagonizado por Kain y Raziel, en una historia que se tomaba con humor la saga de ambos personajes.



ENERO DE 2015
PC
Nosgoth
Ambientado tras la desaparición de Kain y Raziel, este título multijugador enfrentaba a vampiros con humanos. Ni siquiera superó la fase de beta, en abril de este mismo año.






Género:
ROL
Desarrollador:
SILICON KNIGHTS
Editor:
CRYSTAL DYNAMICS
Disponible en PlayStation Store:
SÍ
Precio PS Vita
5,99 €
Precio PS3
5,99 €
Precio PSP
5,99 €

JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **451 MB**




TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**







UNA **VENGANZA** TEÑIDA DE SANGRE

Blood Omen
Legacy of Kain

En 1996 nace la saga *Legacy of Kain* en Playstation. *Blood Omen* rompió los esquemas de la época, gracias a un tono más adulto y oscuro.

Kain es un joven noble que durante un viaje es asesinado por una banda de malhechores. Tras resucitar convertido en vampiro, Kain se embarca en una cruzada para ajustar cuentas con sus ejecutores, a lo largo de la cual descubrirá que el futuro de Nosgoth está en sus manos.

Los dilemas morales, tan propios de los juegos actuales, fueron ya introducidos en 1996 con *Legacy of Kain: Blood Omen*. La aventura de Kain le conduce (y al jugador con él) a una disyuntiva: entregar su vida para salvar a la Humanidad o bien sobrevivir para convertirse en su gobernante. Aunque Kain pudiera parecer malvado, en realidad estábamos conociendo su peculiar punto de vista. Elementos profundos para un argumento muy por encima de la media de los juegos de la época, con intrincados diálogos propios de las grandes novelas. La voracidad de Kain como vampiro era el tema subyacente del juego, pero también la base de su desarrollo. Además de poder dar "chupetones" y alimentarse de la sangre de sus enemigos, Kain desarrollaba habilidades vampíricas: podía transformarse en un enorme lobo, viajar grandes distancias como murciélago o incluso convertirse en niebla para superar obstáculos. Y como en todo RPG que se precie, este antihéroe también tenía acceso a hechizos (tanto defensivos como ofensivos), armamento y armaduras. Todo un arsenal que nos era muy necesario, ya que *Blood Omen* no era precisamente indulgente. Su dificultad "old school" hacía que tragásemos saliva si entrábamos en una nueva mazmorra o cada vez que nos enfrentábamos a un jefe final. Gracias a su irresistible jugabilidad y a su guión, escandalosamente bueno, *Blood Omen* fue un juego que rozó el estatus de obra maestra, pero que se vio empañado por "fallitos" como sus interminables tiempos de carga.



Kain es un protagonista que se sale de la norma y oscila entre el Bien y el Mal a lo largo de toda la saga.

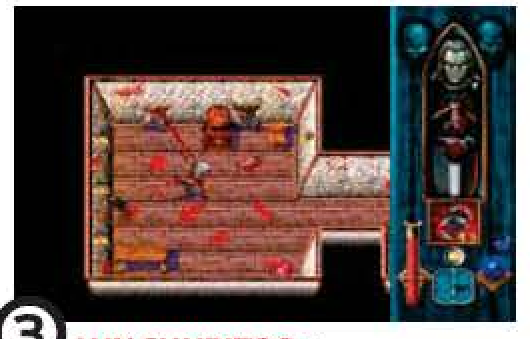
LOS PODERES DE KAIN EL VAMPIRO



1 **METAMORFOSIS.** Kain puede transformarse a voluntad en lobo, niebla, murciélago y hasta hacerse pasar por humano. ¡Muy útil!



2 **APRENDIZ DE HECHICERO.** Disponemos de conjuros para crear luz, escudarnos de ataques o lanzar descargas eléctricas, entre otros.



3 **¿UN CHUPITO?** Para mantenerse con vida Kain necesita alimentarse con la sangre de cualquier incauto. Es lo que tiene ser vampiro.







Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
CRYSTAL DYNAMICS
Editor:
EIDOS
Disponible en PS Store: **SÍ**
Precio PS Vita
5,99 €
Precio PS3
5,99 €
Precio PSP
5,99 €















LA SAGA **SE REINVENTA** CON SU SALTO A LAS 3D

Legacy of Kain Soul Reaver

La secuela de *Blood Omen* trajo un nuevo héroe y un cambio radical en su planteamiento, dando lugar a uno de los juegos de culto de Playstation.

Han pasado 1500 años desde el desenlace de *Blood Omen*, y Kain es ahora amo y señor junto a sus legiones vampíricas. Raziel, el primero de los lugartenientes de Kain, tiene la osadía de desarrollar un nuevo poder antes que su líder. Presa de los celos, Kain ordena la ejecución de Raziel, pero este desterrado no había dicho aún su última palabra: siglos después resucita para vengarse de Kain y sus hermanos.

***Soul Reaver* marcó una época.** Sus gigantescos escenarios estaban repletos de peligros y secretos, a los que accedíamos a medida que conseguíamos nuevos poderes. Los jefes finales (los antiguos lugartenientes de Kain) requerían estrategias especiales; y los puzles eran cuando menos peliagudos. Raziel tenía además a habilidad de "saltar"' entre el mundo físico y el espiritual, transformando en tiempo real los escenarios del juego. Todo un hito tecnológico que, además, servía para resolver muchos de los rompecabezas, y de paso eliminaba los molestos tiempos de carga. Referencias bíblicas, diálogos de profundo significado, un motor gráfico pionero, banda sonora adaptativa... *Soul Reaver* no iba corto de ambición, e incluso hubo fases y elementos que no pudieron fraguarse por falta de tiempo. Pero a pesar de ello y de ser un giro de 180 grados respecto a su predecesor, compartía con *Blood Omen* los mismos cimientos de grandeza: un desarrollo que engancha al jugador, junto con un argumento pintado con los claroscuros de la mejor literatura. Raziel se ganó su lugar junto a Kain en el panteón de los grandes antihéroes.

LOS MÚLTIPLES DONES DE RAZIEL

Cada vez que Raziel acaba con un jefe obtiene una nueva habilidad, que a su vez le permiten acceder a nuevas zonas del juego. Eso sí: no debe descuidar su energía, o se quedará atrapado para siempre en el plano espectral.



1 **CAMBIO DE PLANO.** Raziel puede moverse entre el plano espectral y el material, lo que le sirve para solucionar los puzles más complejos.



2 **SOUL REAVER.** La mítica "Segadora de Almas" está ligada al espíritu de Raziel. Puede ser mejorada con poderes como el fuego.



3 **¡A COMER!** Al contrario que Kain, Raziel no se alimenta de sangre, sino que consigue energía al consumir las almas de sus enemigos.



Raziel: las alas de este ángel caído fueron su perdición, pero el destino le tenía reservado otro papel.

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Han colaborado en este número: Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Luis Zamorano, Lázaro Fernández, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Alejandro Alcolea, Antonio Lendínez, José Luis Ortega, Borja Abadie, Daniel Quesada, Miguel Ángel Sánchez.

CONTACTO REDACCIÓN
playmania@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales: **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
ARI ASOCIACIÓN REVISTAS



GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a paso • Misiones secundarias • Trucos • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: elegir equipamiento en el combate
Stick izquierdo: mover al personaje
Stick derecho: mover cámara
L1: Destreza
L2: Invocar Sidério
L3: Sprint
R1: Fijar blanco
R2: Menú de campo
R3: Abrir mapa
■: Voltereta / Guardia (mantener)
▲: Lux
●: Ofensiva / Esprintar (mantener)
X: Saltar
Options: Menú de pausa
Select: Abrir mapa



INFORMACIÓN BÁSICA

CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el trofeo Platino, hay que tener en cuenta que uno de los trofeos requiere que derrotemos a uno de los últimos jefes en la dificultad estándar. Podemos completar el resto del juego en fácil y cambiar la dificultad para este combate.

Podremos ir avanzando en el juego, completar misiones secundarias o avanzar en el resto de trofeos como más nos apetezca. No hay nada que se pueda perder, dejar incompleto e incluso podremos realizar todo lo que haya quedado pendiente tras completar la historia principal.

SPRINT INFINITO

El sprint de Noctis por defecto no es infinito, pero gracias a un truco podremos hacer que lo sea. Pausa el juego, ve a la opción preferencias > Indicador de energía y elige que se vea. Al hacerlo aparecerá sobre Noctis la barra de energía que descenderá según tengamos activado el sprint. Si soltamos el botón de sprint justo cuando la barra está en la E veremos como Noctis toma impulso emitiendo una luz verde y la barra se vuelve a llenar por completo.

CAPÍTULO 1 – LA PARTIDA

La aventura comienza en el interior de una gran sala que se encuentra en llamas. Sólo podemos avanzar y protegernos junto a nuestros compañeros hasta que finalice la escena.

La siguiente escena nos lleva hasta la corte de Insomnia ①. Noctis y sus compañeros se preparan para iniciar un viaje hacia Altissia, disfruta de las escenas y al acabar recibirás el **Trofeo ¡Esto es Lucis!**

Tras la escena anterior el grupo se encontrará tirado en mitad por una avería en el coche. Mantén pulsado R2 y ayuda a empujar hasta que finalice la escena con la aparición del logo de *Final Fantasy XV* en pantalla.









El grupo llegará a una gasolinera en la región de Hammerhead. Conocerás a los mecánicos Cindy y Cid, nieta y abuelo, que se encargarán de reparar el vehículo mientras que exploramos la zona. Habla con Cindy para conseguir el **Mapa continental**. Ve a la tienda de la gasolinera y habla con Prompto, quien te avisará de que aquí usan otra moneda y que deberías hablar con Ignis para saber si tenéis presupuesto. Tras hablar con Ignis comenzará la misión **Bancarrota real**.

Vuelve a hablar con Cindy. Puedes elegir entre tres conversaciones, todas tienen como recompensa 1.000 guiles y un **Anillo de bronce**, diferencia es cuál es de tus tres amigos dirá una frase al final. Ahora que tienes unos cuantos guiles, ve a la tienda de armas y compra una espada para Noctis. Ve a la cafetería, habla con el encargado y elige la opción de información para actualizar tu mapa. Puedes ir a recoger unos **Tomates Lucis** un poco más al este o comenzar la misión principal. Debes ir a tres campamentos y luchar contra Alacranes 2. Tras acabar con el último, recibirás una llamada de Cindy y comenzará la misión **Expedición de rescate**.

Ve al cobertizo que te indican y encontrarás una carta que activará la **caza del Rubicornio**. Tras examinar la carta, seréis emboscados por algunos enemigos. Elimínalos y tendrás que ir a otro cobertizo en el que, tras acabar con más enemigos, encontrarás a la persona que debías salvar.

Esta persona te ofrecerá la misión **Acción antimutante**. Puedes hacerla gratis o pedir recompensa. Si se está haciendo de noche, es recomendable que vayáis a acampar para que los personajes aumenten niveles con la experiencia acumulada. De paso Ignis cocinará algún plato para mejorar las estadísticas del grupo. 3

A la mañana siguiente ve al punto indicado y te encontrarás con el Bicornio 4. Es el enemigo más resistente hasta ahora, pero con un par de ataques combinados con Gladiolus caerá al suelo y podrás quitarle mucha vida. Cuando le derrotes recibirás una llamada de Cindy y podrás volver a por el Regalia.

Al acceder a hacer un favor a Cindy se iniciará la misión **Carretera y manta**. Ahora que el Regalia está reparado puedes elegir si quieres conducir tú o dejar que Ignis conduzca hasta el destino elegido. »







» **Antes de irte, ve al restaurante** para pedir información y acepta alguna de las **Batidas de caza** 6. Debes completar todas las que puedas antes de iniciar la siguiente misión principal. Se basan en ir a cierta zona y acabar con cierto número de enemigos.

Cuando estés listo revisa la tienda de armas y de objetos para equiparte y pon rumbo al Área de descanso Longwythe. Habla con el dueño y comenzará una escena en la que tendrás que tomar una decisión. Depende de ti ser más o menos agradable. Antes de irte, habla con el recepcionista y acepta la misión **Se fue de caza y no dejó traza**.

El hombre al que buscas está junto a una caseta al otro lado de la calle. Habla con él y entrégale la carta. Habla con el dueño del establecimiento para obtener información. Ahora debes ir a dos zonas en busca de la medalla y devolvérsela a Dave.

Vuelve al establecimiento para probar toda la comida y realiza todas las Batidas de caza que puedas antes de volver a la misión principal. Elige como destino la misión principal, el Embarcadero de Galdin.

Al llegar, revisa las tiendas, toma un par de fotos y ve al embarcadero para conocer a un extraño personaje. Habla con la camarera. Los platos son muy caros y las Batidas de caza requieren mucho nivel. Ve al embarcadero para descubrir que ningún barco puede zarpar y conocerás al reportero Dino. Acepta su propuesta y comenzará **Cortesía periodística**.

Según vuelves atrás verás a un gato blanco en el camino que lleva al aparcamiento. Cuando le examines se iniciará la misión **El gato deja limpio el plato**. Ve al punto de pesca compra hilo y algunos señuelos que ayuden a pescar un Jurel 7. Cuando lo logres, habla con el gato. Como lo quiere cocinado, llévalo a la cocina del establecimiento y dáselo para completar la misión.

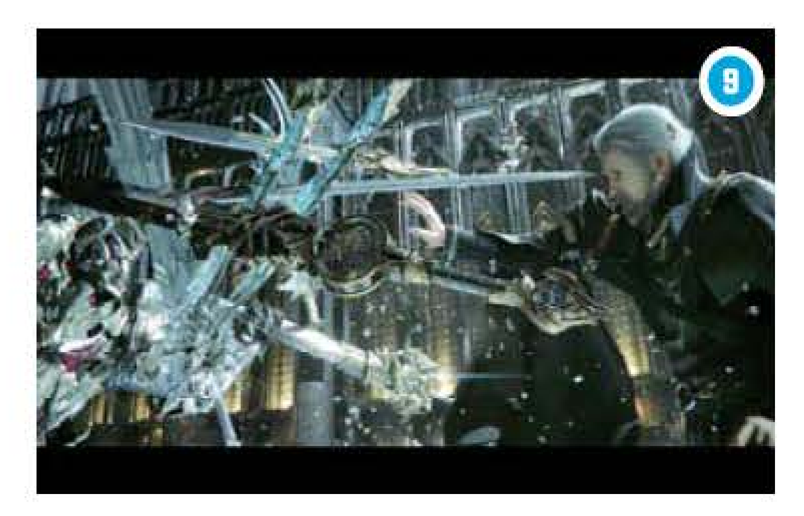
Vuelve al Regalia y viaja al punto de la misión principal. Avanza por la montaña recolectando minerales hasta una zona en la que descansa el enorme pájaro de antes 8. Avanza con cuidado y examina las rocas del otro extremo para encontrar el mineral que quería el reportero. Entrégale el mineral al periodista y no zarpes todavía.

Abre el mapa de misiones y en la zona más al norte verás un símbolo de interrogación amarillo: elígelo como destino. Encontrarás a Dave y al hablar con él se iniciará la misión **La chapa del que voló del mapa**. Ve a la zona señalada y prepárate para luchar contra un grupo para recoger la chapa que quiere Dave.

Ya no quedan misiones y las Batidas de caza son de un nivel muy alto. Puedes explorar la región para coger los objetos que ves en el mapa, o subir al ferry. Comenzará una larga que escena con la que comenzará la misión **Malas noticias.** 9

Cuando bajéis del Regalia, sube por la escalera del fondo y avanza entre las ruinas y montañas acabando con todos los enemigos 10. Al llegar al final de la montaña verás una escena.







CAPÍTULO 2 – JAMÁS CLAUDIQUES

Cuando tomes el control del grupo estarás en la gasolinera de Hammerhead, donde comenzará misión **El legado de un padre**. Ve al taller para hablar con Cid y al salir te dará información sobre la misión. Antes de avanzar, habla con Cid para iniciar las misiones de mejoras de armas. Dependiendo de los materiales que hayas cogido antes podrás completar más o menos, pero tranquilo, siempre estarán disponibles.

Ve a la cafetería y examina el periódico del mostrador para iniciar una cadena de misiones con Takka, en la que habrá que entregarle ciertos ingredientes. Dependiendo de lo que hayas explorado antes podrás completar más o menos, pero siempre estarán disponibles.

Ve a dormir a la caravana y a la mañana siguiente recibirás una llamada de Dino con la que se iniciara la misión **El reportero joyero**. Actívala y ve a hablar con él al Embarcadero de Galdin. Ve al punto marcado y busca una roca que no aparece en el minimapa y de la que podrás extraer la amatista. Llévasela para completar la misión. Habla con él para aceptar la misión **Destreza aplicada a la belleza**, aunque no podrás completarla aún. Antes de ir a la misión principal, busca información en los establecimientos y completa las Batidas de caza que puedas.

Activa la misión principal y ve al punto marcado. Entra en el granero y habla con Mónica. Sal y sigue por la montaña hasta el mausoleo donde encontrarás a Cor. Tras la charla conseguirás el **Arma ancestral Salomón** y completarás la misión. ❶

Habla con Cor para iniciar la misión **Los reyes de antaño**. Sal y sigue hasta la mazmorra Foso de Keycatrich. Durante el camino lucharás con soldados de bajo nivel. Dentro, tu objetivo es ir al punto indicado para conseguir el **Arma ancestral Deva** ❷. Explora la mazmorra.

Al salir de la mazmorra recibirás una llamada de Cor y se iniciará la misión **Declaración de guerra**. Habla con Mónica para que te informe y compra todos los objetos que necesites. Cuando estés listo ve al siguiente punto y toma la decisión de infiltrarte para reunirte con Cor. Avanzar por la base enemiga acabando con todos los enemigos hasta reunirte con tu equipo. Tras la escena comenzará un combate contra **el jefe Loqi y su unidad Magitec**. ❸

Para derrotar a este jefe primero debes acabar con los cuatro pistoleros de las cajas y luego con los que llevan armas cuerpo a cuerpo. Cuando ya sólo quede el jefe, atácale a las piernas junto a tus compañeros para hacerle caer al suelo y causarle mucho más daño. Sus ataques son bastante dañinos, tanto sus pisotones, como las explosiones y hasta sus metralletas básicas. Al vencerle conseguirás el **Trofeo ¿Por qué nos caemos?** y tras la escena terminará el capítulo.





CAPÍTULO 3 – ANCHO ES EL MUNDO

Este capítulo comenzará con una escena y acabará con la llegada de nuestro grupo a E. S. Coernix Alstor ❶. Al poco de andar recibirás una llamada de Iris y comenzará la misión **El peso de un destino**. También tendrás una conversación con Prompto en la que tendrás que elegir ir a las chocoberizas para conseguir la misión **Aquí huele a chocobo**.

Antes de iniciar las misiones de esta región, activa la misión **Destreza aplicada a la belleza** que había quedado pendiente. Ve al punto que te indican y busca tres Cristales de berilo en la roca más próxima al río, en otra roca más al este de la zona circular y la última en una roca del sur. Vuelve a hablar con Dino para completar la misión y otra vez para aceptar la misión **Heredero y ayudante de joyero**. Esta misión se realizará más adelante durante este capítulo.

Vuelve a Hammerhead y examina el poste de color rojo en la gasolinera para tener una escena con Cindy que iniciará la misión **Regalia, la máquina legendaria** ❷. Esta misión es muy sencilla, solo debes ir al punto indicado y recoger la **Cera aerodinámica** que verás en el túnel. Los únicos enemigos que aparecen son duendes de bajo nivel. Cuando le devuelvas la cera completarás la misión.

Habla de nuevo con Cindy para iniciar la misión **Regalia, belleza revolucionaria**. Solo tendrás que entregar algunos minerales y si exploraste un poco, seguro que los tienes. Entrégaselos para completar la misión.

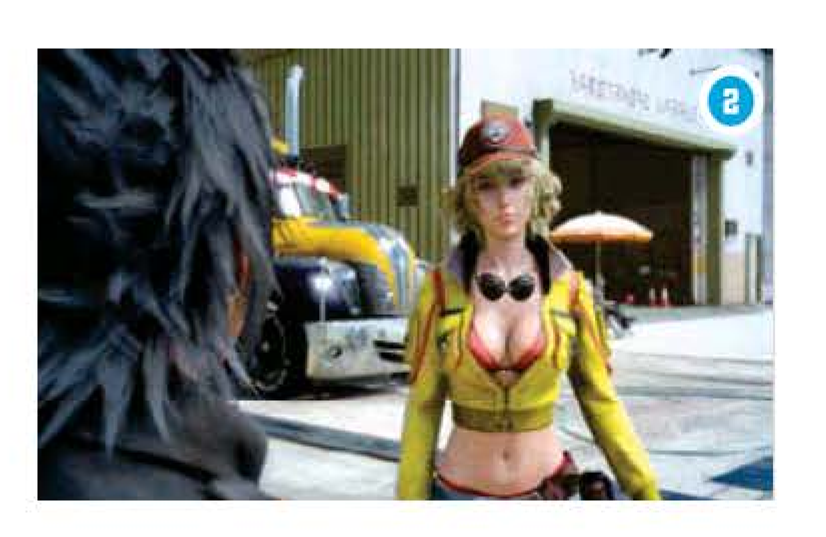
Habla con Cindy para iniciar la misión **Un Regalia con mucha gracia**. Viaja a E. S. Coernix Alstor y conduce hasta el punto indicado. Puedes encontrar algunos Garula y como sus objetos te harán falta después, no dudes en eliminarlos ❸. El objeto que buscas está junto al coche pegado al cobertizo. Devuélveselo y completarás la misión.

Habla otra vez con Cindy para iniciar la misión **A todo gas irás**, que de momento no se puede completar. Aprovecha que estás en Hammerhead para hablar con Cid para que mejore la Ex Machina si tienes el **Metal oxidado** y habla con él algunas veces más hasta que no te entregue más misiones.

Ya que estás en Hammerhead ve a hablar con Takka para avanzar en sus misiones de alimentos, solicita nueva información y completa las Batidas de caza que hayan quedado pendientes ❹. Recuerda que también debes ir al Área de descanso Longwythe y al Embarcadero de Galdin para conseguir información y completar batidas.

Ahora vuelve al E. S. Coernix Alstor. Activa la **Batida de caza Con garulas y a lo loco**. Acércate al símbolo de interrogación de la zona este para encontrarte con Dave y habla con él para iniciar la misión **La chapa del**













prado, triste legado. Sube al Regalia y conduce hasta el lugar más próximo al punto de la misión. Al llegar verás a tres Garula de nivel 10 y a estas alturas no serán un problema. Cuando acabes con ellos coge la **placa** junto al cobertizo y dásela a Dave para completar la misión.

Ahora que estás en el E. S. Coernix Alstor activa **la Batida de caza Las cosas del pantano**. También debes comprar algo de **Hielo de araña** y bastante **Tocino de cielo**. Acércate al símbolo de la zona oeste para conocer a Sania y comenzará la misión **Antojo de sapo rojo**. Antes de ir, asegúrate de que llevas el Hilo de araña y el Tocino de cielo. Cuando llegues al punto que te indica la misión busca cinco sapos. Guíate por el oído para saber cómo de cerca estás de ellos y cuando los tengas todos no abandones todavía la zona del pantano.

Abre el mapa y ve hacia el símbolo de interrogación que ves al oeste para conocer al pescador Navyth. Habla con él para iniciar la misión **La pesca evita la gresca**. Tu objetivo es pescar un **Barramundi hocino** 5. Debes pescar desde la zona del embarcadero y si te quedas sin sedal o anzuelo tendrás que volver en otro momento. Cuando pesques uno, habla con Navyth para completar la misión.

Vuelve a hablar con Sania para completar su misión, compra todos los objetos que te puedan hacer falta y activa la misión **Aquí huele a chocobo** que había quedado pendiente. Al llegar a la zona de la misión, compra el nuevo armamento. Al acercarte al establecimiento tendrás una conversación con el Wiz, el dueño del local. Solicita información sobre la zona, come los alimentos y activa la **Batida de caza El terror de Duscae** porque para avanzar en la misión de los chocobos tendrás que cazar al Bégiclope.

Esta Batida de caza es completamente distinta al resto. Tendrás que ir al cubil del Bégiclope y avanzar por la montaña acabando con algunos enemigos. Más adelante comenzará una misión de infiltración en la que tendrás que seguir a la presa sin que te detecte y sin acercarte demasiado. Terminarás llegando a su guardia. Antes de entrar en la zona del combate asegúrate de extraer fuego en las piedras para crear varias magias Piro. Úsala para hacer estallar unos barriles que causarán un gran daño al enemigo 6. Cuando le hayas derrotado vuelve a hablar con Wiz para completar ambas misiones.

Habla con Wiz y activa la Batida de caza Pica y rasca. Aprovecha para dormir en el establecimiento y a la mañana siguiente podrás hablar con él para iniciar la misión **Mira el pajarito, chocobito**. El chocobo al que buscas está en la misma zona del Bégiclope de la misión anterior. Avanza hasta llegar a una zona en la que le verás corriendo y prepárate para pulsar el botón X cuando pases por su lado para hacer la foto 7. Cuando la hayas realizado tendrás que salir de la zona para poder viajar al establecimiento de Wiz y hablar con él para completar las dos misiones.

»

» **Vuelve a hablar con Wiz para activar la Batida de caza El exorcista de la Nébula** y revisa la revista de la mesa para iniciar la misión **Chocobo entre lobos**. La misión de batida puede resultar algo complicada si no vamos preparados. En la misión del chocobo solo hay que ir al área que te indican y curar al chocobo con una poción. Cuando completes ambas misiones vuelve a hablar con Wiz.

Activa la Batida El resplandor de Malacchi y revisa la revista de la mesa para iniciar la misión **Muerde algo vede**. En la batida si quieres puedes dar vueltas mientras esperas a que los Bom eléctricos exploten por si solos. En la misión, sólo tendrás que ir al punto que te señalan para recoger un brote. Cuando completes ambas misiones vuelve a hablar con Wiz.

Inicia la misión Apoyo para evitar el hoyo. Sube al Regalia y viaja hasta la zona de la misión. Al llegar verás otro chocobo herido y tendrás que acabar con algunos enemigos antes de curarle con una poción. Vuelve a hablar con Wiz para informar sobre la misión.

Abre el mapa y ve hacia el símbolo de interrogación que ves al oeste. Habla con el hombre que mira hacia Meteo. Tras ello Ignis hablará contigo y podrás iniciar la misión **Un paseo hacia Meteo**. Sube al Regalia y conduce hasta el punto de la misión, pero asegúrate de que vas preparado porque al llegar tendrás que acabar con un robot parecido al del jefe anterior y además viene acompañado por soldados. 8

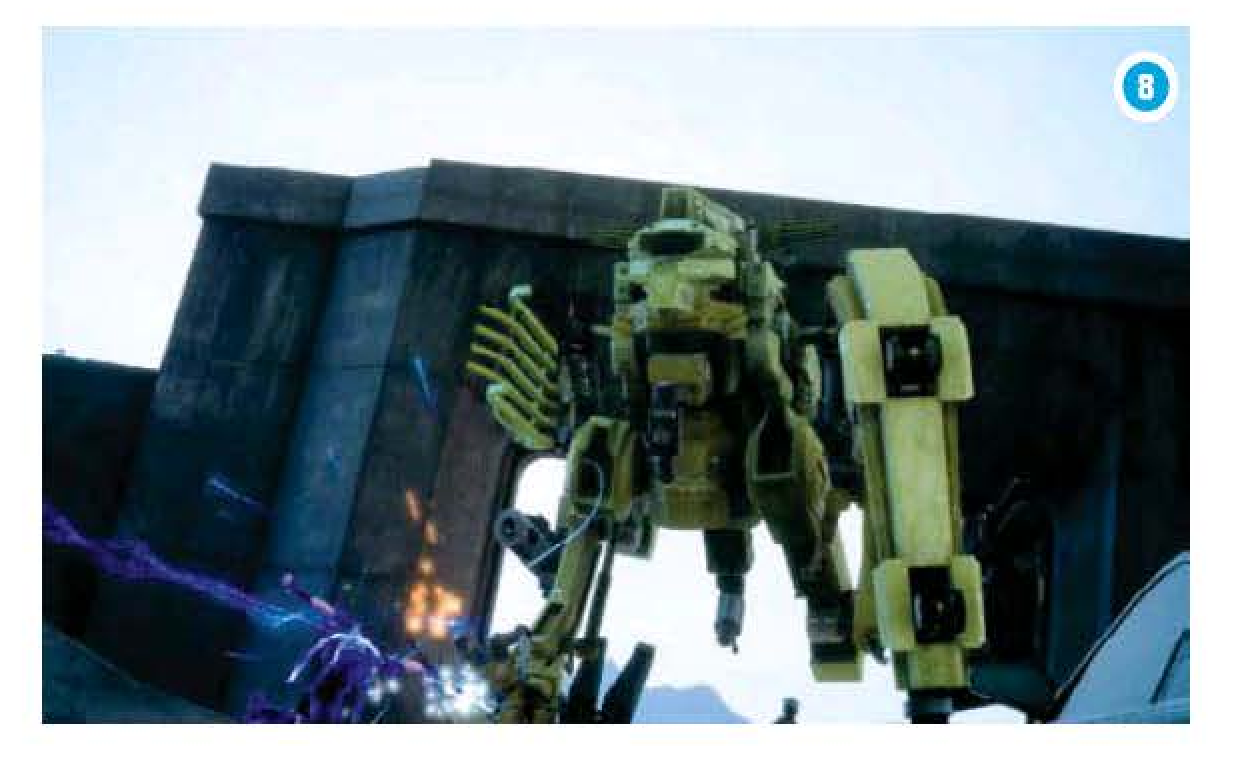
Ahora activa la misión Guiso campero, orgullo de cocinero de Takka que estaba pendiente. Solo debes ir al punto de la misión y acabar con un par de enemigos que impedían el avance de un camión con cargamento para Takka. Cuando hayas acabado con ellos informa, viaja un poco más al norte por la carretera para desbloquear un aparcamiento que te vendrá bien para el siguiente paso. Luego ve a hablar con Takka para completar la misión.

Habla con Takka para aceptar la Batida de caza Bella y bestia y lee el periódico del mostrador para iniciar la misión **Un ingrediente magnificente**. La batida es fácil y la otra misión se debe de iniciar ahora para realizarla junto a la misión principal en Lestallum, más adelante.

Sitúate en Hammerhead y ve hacia el cruce que está justo al noroeste. Según conduces por la zona escucharás unos gritos de auxilio y se desbloqueará la misión **Quebrantos y llantos**. Baja del coche y acércate a la gran roca que ves cerca del cruce para darle una Poción a una persona que ha sufrido heridas.

Si completaste la misión anterior de Navyth ahora tendrás un símbolo de interrogación en la parte más al oeste del mapa.


7


8

Asegúrate de que compras Hilo de araña y Mosquilla de cristal en la tienda que verás justo al suroeste de la zona. Cuando llegues al punto de la misión habla con el pescador para iniciar la misión **Caña y sedal curan todo mal**. Debes pescar una Trucha peineta y solo aparecerá durante el alba y el atardecer. Al lograrlo obtendrás la **caña Borde mariposa**.

Activa la misión Heredero y ayudante de joyero que quedó pendiente. Ve al punto indicado, rodea la montaña y en la orilla del río encontrarás la piedra que debes extraer para conseguir lo que necesita Dino. Viaja hasta el Embarcadero de Galdin para entregársela y vuelve a hablar con él para aceptar la misión **Colmillo de oro en la boca del lobo**. De momento no puedes completarla porque está fuera de los límites de este capítulo.

Ahora debes viajar al Área de descanso Cauthess. Si completaste las misiones anteriores habrás pasado ya por aquí. Ahora toca ahora completar las misiones de esta zona. Habla con el dependiente para conseguir información y prueba todos los platos del restaurante. Las Batidas de caza son de mucho nivel para que puedas hacerlas en este momento.

Si completaste las misiones de Dave podrás hablar con él en el Área de descanso Cauthess para iniciar la misión **Otra placa con dueño que quita el sueño**. Al llegar a la zona, acaba con los enemigos junto a una gran roca. Rodea esa roca para encontrar la chapa 9. Vuelve junto a Dave para dársela y listo.

Dave se irá al Área de descanso Taelpor. Habla allí con él para iniciar la misión **Símbolo de valía allá en la serrería.** Aprovecha para activar la **Batida de caza Quién con bironicos anda**. Ve a la zona de la misión y sube a lo alto de la montaña. Verás una especie de almacén de madera en la que encontrarás la placa. Llévasela a Dave.

Dave se irá a la población Antigua Lestallum. Viaja allí y habla con el dueño del restaurante para conseguir información y para activar la **Batida de caza El corcel blanco**. Habla con Dave en la calle para iniciar la misión **Recuerdos rotos en parajes remotos.** La batida puede resultar complicada, porque los enemigos no paran de embestirte y tendrás que bloquear mucho. La chapa está junto a la estructura de madera.

Al completar la misión anterior de Dave podrás iniciar la misión **El fuego no es un juego**, la última de sus misiones por ahora. Tiene lugar cerca de donde realizaste la segunda misión del pescador. La chapa está entre unos matorrales en la roca que está más al norte del círculo donde debes buscar.



Si completaste la misión de los sapos rojos de Sania podrás hablar con ella en la terraza de un edificio del Área de descanso Cauthess para iniciar la misión **Que pilla la rana amarilla**. Tendrás que buscar unas ranas en el lago que te indican. Una en la zona norte, otra en la sureste, una en sur y dos en la oeste. Antes de entregar las ranas a Sania, ve hacia el sureste siguiendo el camino de tierra hasta la mazmorra Covadaurell.

Al entrar se iniciará la misión Covadaurell y deberás acabar con el jefe de la cueva. Te encontrarás con varias bifurcaciones y debes ir hacia la izquierda, izquierda y derecha para llegar a una zona de pesca. Sigue por el camino de la izquierda en el cruce anterior, sigue hasta el fondo de la cueva. Cruza por unas tablas y salta abajo. Aparecerá el jefe. »

» **Al entregar las ranas amarillas a Sania** se irá a la población Antigua Lestallum. Ve allí para hablar con ella para iniciar la misión **Sapo gigante y algo mutante**. Ve a la zona de la misión y adéntrate en la mazmorra Soto del Malmalam. No te preocupes por los niveles de los enemigos que verás en la cueva, porque son mucho más débiles de lo que parecen. Cuando llegues al final de la cueva te encontrarás con un gran número de enemigos de todo tipo en una misma batalla y tendrás que acabar con todos para conseguir el objeto que debes entregar a Sania, pero no hasta que hayas completado la siguiente misión. Comienza por los enemigos voladores porque pueden ponerte el estado confuso. (10)

Según entraste en la cueva se habrá iniciado la misión **Soto del Malmalam**. Ahora que completaste la misión anterior sigue el camino por la cuesta que ves al fondo de la cueva y avanza hasta el exterior. Aquí te espera el enemigo **Zamarrajo** (11). Céntrate en golpearle en las piernas todo lo que puedas para hacerle caer y así le podrás causar gran cantidad de daño. Cuando le derrotes podrás entrar en el Mausoleo del Devoto y en su interior encontrarás el **Arma ancestral Bautista**.

Tras completar la misión anterior de Sania se habrá ido a la población Mercaverinas: Ratagoh, en la zona más oeste del mapa. Activa la **Batida de caza Liquidación en Mercaverinas** y habla con Sania para iniciar la misión **Estudios modernos con guivernos**. Estas dos misiones se basan en acabar con Guivernos para conseguir una de sus alas (12). Es la última misión de Sania que podrás realizar de momento.

Vuelve al coche y viaja hasta los puntos de interrogación que ves más al norte del mapa. Aquí verás a Dave y a Sani y puedes hablar con ellos para aceptar la misión **Placa escondida, entre montañas pérdida** y la misión **El insecto perfecto**, respectivamente, aunque de momento no podrás completarlas porque se realizan más allá del control del imperio. En esta zona también podrás comprar algunas armas realmente poderosas, pero cada una cuesta diez mil guiles. También encontrarás un restaurante y su encargado te ofrecerá **Batidas de caza** que deberás completar según vayan estando disponibles.

Con esto habrás completado todas las misiones que se pueden hacer hasta este punto del juego. Sería recomendable que revisases todos los establecimientos del mapa para comprobar si queda alguna Batida de caza pendiente. Si seguiste la guía hasta este punto tendrás más o menos el nivel 35, tendrás el nivel 4 en Batidas de caza y habrás completado más de 70 misiones en total. Ahora es el momento de volver a la historia principal del juego.

Activa la misión El peso de un destino y viaja a Lestallum. Al llegar a la ciudad no dudes en revisar las tiendas para comprar todo lo que te haga falta. También hay tres restaurantes en los que podrás conseguir in-





formación o probar nuevos alimentos. En dos de ellos tendrás muchas **Batidas de caza** disponibles, de ti depende hacerlas ahora o más adelante.

Ve al punto de la misión principal. Cuando acabe cabe la conversación ve al Hotel Leville para reunirte con Iris. A la mañana siguiente Iris se ofrecerá para enseñarte la ciudad. Acepta y conseguirás algo de experiencia y podrás realizar la misión **Un paseo por Lestallum**. No hace falta que sigas a Iris, si quieres puedes ir corriendo a los puntos que te indican, pero se lo más amable posible durante el recorrido ⓭. Tras visitar el mirador tendrás que volver al hotel donde tendrás una conversación con la que comenzará la misión **La gruta tras la cascada**.

Antes de avanzar en la misión principal activa la misión **Un ingrediente magnificente** de Takka que había quedado pendiente. Ve al puesto de comida indicado y habla con el tendero para descubrir que el cargamento no ha llegado. Antes de irte de la ciudad habla con el dueño del restaurante del mercado para iniciar la **Batida de caza El rey de los cielos**. En la batida tendrás que enfrentarte a un Grifo ⓮, un enemigo muy duro. Ten cuidado de que no te atrape cuando vuele hacia ti. Rómpele las alas para hacerlo caer al suelo y podrás golpearle la cabeza. En la misión principal solo te enfrentarás a un Garula y en esa misma zona verás el cargamento que tendrás que intercambiar por las especies que debes entregar a Takka.

Revisa el periódico de Takka para aceptar lamisión **El puchero del aventurero**. Hay que derrotar a un Catoblepas ⓯, algo prácticamente imposible a estas altura, por lo que queda pendiente para más adelante.

Vuelve a Lestallum. Revisa las especies de la tienda del mercado al que le acabas de entregar el cargamento para activar la misión **Entuerto en el huerto**. Habla con el dependiente del restaurante del mercado e inicia la **Batida de caza Por una cabeza**. En la batida tendrás que acabar con cinco enemigos bastante duros. El ataque especial de Prompto va muy bien contra ellos y además en la roca que verá en la zona no correrás peligro. En la misión tendrás que hablar con el dueño de una granja para conseguir información sobre el **garrafón jugoso** que le han robado unos enemigos y tras volver a hablar con él se lo tendrás que llevar al mercader de la ciudad. Al completar esta misión conseguirás una reducción en el precio de los alimentos.

Vuelve a revisar las especies del puesto para iniciar la misión **Cosechar no es coser y cansar**. Solo debes ir al lugar que te indican y recoger tres Cebollas milcapas que verás por el suelo. Cuando las tengas devuélveselas al mercader.

Vuelve a revisar por última vez las especies del puesto para iniciar la misión **Cazadores recolectores**. Tu objetivo es recoger un Rábano fragante y llevárselo. Conseguirás otra reducción en el precio de los alimentos en las futuras compras.

»











» **En el mercado de Lestallum verás un símbolo** de interrogación en un puesto. Ve allí y habla con el joven para iniciar la misión **Trampas impías antimercancías**. Ve al punto indicado y habla con el cazador para conseguir información sobre las trampas. Ahora ve a la zona de las trampas y desactiva cinco. Luego tendrás que acabar con un Bengal que aparecerá 16. Finalmente vuelve a hablar con el cazador y con el nieto de Veenon en el mercado para completar la misión y conseguirás una reducción en el precio de los alimentos.

En otro puesto del mercado verás unas especies que puedes examinar para iniciar la misión **Asalto en pleno asfalto**. Habla con el encargado del restaurante de la plaza central y activa la **Batida de caza Cuando el río suena, veneno lleva**. El problema de esta batida es que el enemigo solo aparece si está lloviendo, si no llueve puedes aprovechar el tiempo para pescar y así subirás algunos niveles 17. La misión es muy fácil. Verás un par de abejas con las que debes acabar para poder recuperar la mercancía. Cuando la tengas, devuélvela.

Habla una vez más con el encargado para iniciar la misión **Nuevo asalto en pleno asfalto**. Igual que antes, debes acabar con un grupo de enemigos que han asaltado un cargamento. Cuando lo recuperes, llévaselo al encargado para completar la misión y conseguir una reducción en el precio de los alimentos para las futuras compras.

En la zona oeste de la ciudad verás una tienda de armas. Habla con el vendedor para iniciar la misión **Muestra de maestría en la armería**. Ve al restaurante de la plaza para hablar con el encargado e inicia la **Batida de caza Con el arba al cuello**. En la batida tendrás que acabar con otro grupo de cinco Arbas, en este caso puedes aprovechar la torre de alta tensión para hacer críticos. En la misión solo debes ir al punto que te indican y acabar con todos los enemigos para conseguir un caparazón. Devuélveselo al armero para completar la misión y conseguir una reducción en el precio de los alimentos.

Vuelve a hablar con el armero para iniciar la misión **Muestra de esmero al armero**. Vuelve a hablar con encargado del restaurante del mercado y activa la **Batida de caza Que zumbe el pánico**. La misión de batida puede llegar a complicarse si no se va preparado. Esquivar los ataques de las tres avispas que hay que derrotar será muy complicado y tus amigos lo tendrán muy difícil para ayudarte. En la misión tendrás que acabar con dos Chichevaches para quitarles la crin. Cuando hayas terminado vuelve a la ciudad para entregar la misión.

Habla por última vez con el armero para iniciar la misión **La armería en ti confía**. Ve al restaurante de la plaza para hablar con el encargado e inicia la **Batida de caza La niebla de Callatein**. En la misión de batida tendrás que derrotar a cinco Bom helados. Puedes usar Piro para derrotarles rápidamente o esperar a que exploten por si solos 18. En la misión simplemente tendrás que derrotar a un grupo de Sulfalacranes para conseguir el aguijón que tendrás que devolverle al armero.

En el mirador de Lestallum verás a Vyv. Este personaje te ofrecerá misiones que se basan en sacar fotos de ciertos lugares. Las últimas misiones te otorgan una buena cantidad de guiles y experiencia por poco esfuerzo. Habla con él para iniciar la misión **Sesión de fotografía en la Bacía**. Tendrás que viajar a dos puntos diferentes del mapa para hacer una foto desde cada uno. Solo las podrás hacer de día. Cuando las tengas, llévaselas a Vyv.

Habla de nuevo con Vyv para iniciar la misión Fotos de pago y halago. Viaja hasta el Embarcadero de Galdin y haz una foto desde el punto que te indican y luego otra desde el embarcadero más próximo a Dino.

Habla con Vyv para iniciar la misión Fotografía y mitología. Ve al restaurante de la plaza para hablar con el encargado e inicia la **Batida de caza Rasca y pierde**. En la batida tendrás que acabar con ocho avispas, usa la pistola para acabar con ellas rápidamente (19). En la misión tendrás que hacer dos fotografías.

Habla una vez más con Vyv para iniciar la misión **Fotografía y mitología II**. Tendrás que sacar dos fotografías de las puertas de un mausoleo del que resulta que han robado el arma (20). Vuelve a la ciudad.

Hablar con Vyv para iniciar la misión Calor y pundonor. Tiene lugar en la mazmorra Fauces del Ravatogh, su entrada está en la curva al oeste de la población Mercaverinas: Ravatogh. Avanza hasta que el grupo hable de lo empinada que es la montaña. Llegarás a un par de bifurcaciones, en la primera debes ir hacia la derecha y en la segunda hacia la izquierda. En la segunda bifurcación sigue subiendo por la izquierda para rodear el camino de lava y tras otro tramo por la montaña deberás andar por la lava para llegar al punto en el que Prompto hará la foto (21).

Ahora activa la misión Fauces del Rovatogh que se habrá iniciado de forma automática. Desde dónde has tomado la foto vuelve atrás por el lado derecho para llegar a la última bifurcación y ve a la derecha para escalar por la pared de la montaña. Llegarás a un campamento, pasarás por un nido y en el área más amplia de la montaña verás un camino que te llevará hasta el Mausoleo del Bárbaro. En su interior encontrarás el **Arma ancestral Ragnar** (22). Ahora puedes recorrer el resto de la montaña a pie o volver a la entrada.

Habla con Vyv para iniciar la misión Un lugar al que regresar. Esta vez tendrás que sacar la foto tendrás en las montañas que están junto a Insomnia. Algunos soldados protegen la zona pero te será fácil derrotarlos. Entrégale la foto a Vyv.

Habla de nuevo con Vyv para iniciar la misión Mejor maña que saña. Se divide en tres misiones y en cada tendrás que sacar una foto a tres base imperiales que te indicarán. Los únicos enemigos que te puedes encontrar son los que aparezcan de forma aleatoria. Cuando tengas las tres fotos ve a hablar con Vyv por última vez para aceptar la misión **Una obra de arte muy inquietante**. No puedes completarla de momento. »













» **Llegados a este punto ya solo te quedarán** por completar las Batidas de caza que hayan quedado pendientes. Complétalas y vuelve a la misión principal. Activa la misión **La gruta tras la cascada**. Antes de irte, ve al restaurante del mercado para activar la **Batida de caza Por la boca muere el pez**. Es muy fácil para el nivel que tienes y además es justo en la entrada de la gruta a la que debes ir. Cuando acabes con los enemigos de la batida, sigue el cauce del río y sube por la rampa de la derecha para llegar al interior de la **mazmorra Galerías de Greyshire.** Esta cueva puede resultar liosa y te puedes caer por los bordes del camino, así que ten cuidado. Avanza hasta un depósito elemental de fuego y sigue por la ruta del norte. Al pasar por un saliente llegarás hasta la entrada del Mausoleo del Inquieto y en su interior encontrarás el **Arma ancestral Jano** 23. Vuelve a Lestallum.

LA SIGUIENTE MISIÓN

Tras la reunión en el hotel se iniciará la misión **De Hacedores y Regentes**. Esta misión es el final del capítulo. Ahora puedes completar el resto de Batidas de caza o hacerlo más tarde. Al completar el capítulo ganarás la experiencia acumulada por lo que sería recomendable aprovechar el aumento que te otorga el hotel o el del Embarcadero de Galdin ahora que tienes dinero.

Cuando estés listo ve al mirador de la ciudad para descubrir que el viandante que conociste en el Embarcadero de Galdin se llama Ardyn 24. Tras una charla tendrás que seguirle hasta su coche. Cualquier respuesta es buena y cada una tiene una recompensa aunque siempre serás tú quien conduzca. Conseguirás el **Trofeo ¿Adónde vas hoy?**.

CAPÍTULO 4 – DE HACEDORES Y REGENTES

Comienza con la misión **Travesía a lo desconocido**. Tu objetivo es conducir y seguir a Ardyn hasta llegar a la estación de servicio Coernix Cauthess. No puedes estar a más de 300 metros de Ardyn y tendrás que realizar varios giros en el trayecto. Tras una conversación con Ardyn podrás dormir y conseguir la experiencia. También obtendrás el **Silbato de reclamo**, que te permite atraer a los monstruos y bestias cercanas.

A la mañana siguiente comenzará la misión A la Bacía de Cauthess. Antes de iniciarla debes hablar con la persona que ves cerca para ver una escena con Lunafreya. Al hablar con Ardyn te avisará de que **este es el punto de no retorno** y pasará un tiempo hasta que puedas visitar la mayoría de lugares para realizar las misiones y batidas que hayas dejado pendientes. Ahora solo tendrás que seguir a Ardyn hasta el punto indicado, sin que esté a más de 300 m.

Al llegar a la zona debes esperar a que se abra el puesto fronterizo. Al entrar comenzará la misión **La cuna del mito**. Avanza hasta el Mausoleo del Místi-

co y recoge el **Arma ancestral Iaksa**. En la segunda escena el Arqueón cobrará vida y comenzará **El fulgor de Titán**. ➊

Avanza por el único camino posible de la montaña acabando con grupos de enemigos. Más escenas y combates se irán sucediendo durante el recorrido y finalmente comenzará el enfrentamiento contra **Titán**. La



clave es bloquear los ataques que realizará con su mano para que quede herido y el grupo pueda atacar con facilidad. Usa cualquiera de tus armas para dañar la mano y espera a que



las escenas se vayan sucediendo. En un ataque conjunto conseguiréis acabar con él. ➋ Obtendrás el **Trofeo ¡No te burles de los dioses!** y **Marca de Titán** y **Fulgor de Titán**.

CAPÍTULO 5 – NUBES NEGRAS

Comenzará con la misión **El poder de la Sideralia**. Tras la escena, habla con Umbra y síguele para ver un par de escenas. Como no dispones del Regalia tendrás que usar los chocobos para ir hasta el punto indicado. Acaba con algunos soldados antes de examinar el árbol del fondo y conseguirás la primera **fulgurita**. Tras repetir esta operación en otro lugar comenzará **El fulgor de Lamú**.

Ve con el chocobo a la mazmorra Profundidades de Fociaugh. Avanza acabando con todos los enemigos que aparezcan hasta que Prompto quede separado del grupo. Tendrás que llegar a él antes de que lo maten. Luego, sigue el camino hasta la zona más al norte y prepárate para luchar contra el **jefe Naga**. Tiene el nivel treinta y si has seguido la guía no tendrás problemas: céntrate en atacarle con la espada. Tras el combate podrás acceder a la zona donde está la última **fulgurita** ㊺. Tras la escena conseguirás la **Marca de Lamú** y el **Fulgor de Lamú**.

Al salir te llamarás Iris y empezará **Nadie queda atrás**. Pon rumbo hacia las chocoberizas y alquila un chocobo por un día. Pon rumbo al Bastión de Aracheole enemiga y ve al campamento más cercano para trazar un plan de infiltración. Una vez comenzada la infiltración dependerá de ti si quieres avanzar poco a poco o realizar batallas normales. Cuando encuentres el **Regalia** tendrás que acabar con todos los enemigos de la base en varias zonas. En la última podrás invocar a Lamú para eliminarlos de un ataque ➋.



Cuando vuelvas junto al Regalia verás una escena y deberás hablar con la camarera del Embarcadero de Galdin para activar **El pastel, el rey del mantel** y que realizarás más adelante. Vuelve al hotel de Lestallum para finalizar el capítulo y obtener el **Trofeo Viento del este y niebla gris**.



CAPÍTULO 6 – BRILLA UNA LUZT

Comienza con la misión **Un faro de esperanza**. Si vas a hablar con Iris el juego te avisará de que no podrás volver a esta zona hasta pasado un tiempo por lo que si quieres puedes revisar las misiones o batidas que te hayan quedado pendientes. En este capítulo lucharás contra un jefe bastante duro por lo que es mejor ir preparado.

Vuelve a la Estación de servicio de Coernix Cauthess y conduce por la carretera que va hacia el suroeste para llegar al aparcamiento Vaguada del Secullam. Verás un camino que va al norte y que lleva al Mausoleo de la Dilecta. En su interior encontrarás el **Arma ancestral Galatea**.

Si no tienes más por hacer, habla con Iris para iniciar la misión principal. Todo el grupo se montará en el Regalia y pondréis rumbo al Hacho de Caem. A mitad de camino se iniciará la misión **Ojo por ojo** y deberás acabarla para poder retomar la misión anterior. Sube en el Regalia y conduce hasta la Base de Vaullerey, entra por el lado este y ve hacia la torre para trazar un plan de infiltración: el enemigo no te debe detectar. Comienza yendo a la izquierda, acaba con el enemigo que patrulla la zona y espera a que Caligo avance para acabar con el guardia que vigila desde la torre de la derecha. Espera otra vez a que el objetivo avance para usar el Lux Itineris en varias pasarelas para seguirle. Un poco más adelante verás que Caligo se queda solo y será el momento de capturarlo. Sube a una posición más elevada para usar el Lux en él. Luego reúnete con tus compañeros para acabar con los últimos enemigos y destruir el generador.

Al intentar salir de la base, aparecerá Aranea ❶ en una escena. Es un jefe bastante rápido y la única arma que le hace daño normal es el arma a dos manos, pero como ella ataca y se mueve de forma rápida será complicado usarla. Acaba primero con los soldados para que todo el grupo se pueda centrar en ella. Ojo con su ataque especial en el que caerá en picado y generará una explosión en área.

Tras la conquista de la base todo el grupo volverá junto a Iris y podrás retomar la misión **Un faro de esperanza**. Usa la estación de los chocobos y alquílalos por un día. Monta en el Regalia y deja que Ignis conduzca hasta el Hacho de Caem, aunque a mitad de camino deberás parar en el Soto de Malmalam.

Al bajar del coche habla con Iris para que hable sobre los chocobos y llámalos para que se suba en uno ❷. Tras un paseo vuelve al coche y no pares hasta llegar al punto de la misión. Al llegar tendrás que hablar con Cindy para que ponga al corriente de la situación y luego con Talcott.

Antes de volver a hablar con Iris asegúrate de que estás listo debes tener en cuenta que no volverás a esta zona hasta pasado un tiempo. Cuando decidas avanzar en la historia tendrás una escena con Gladiolus en la que tendrás que darle permiso para que se ocupe de sus asuntos. Conseguirás el **Trofeo Nunca sabes qué trae la marea**.


❶


❷

CAPÍTULO 7 – CUATRO MENOS UNO

Este capítulo comenzará con la misión **Cuatro menos uno**. Si quieres puedes bajarte del coche y pedirle a Ignis que conduzca hasta el punto de la misión. Ten en cuenta que al comienzo seréis tres, por lo que mucho cuidado de entrar en pelea con los enemigos de la zona si no tienes suficiente nivel.

Avanza por la selva hasta encontrarte con Ardyn y habla con él. Síguele hasta un puesto de control. Habla con Aranea para formar grupo y buscar el Mitrilo. Habla con el guardia de la derecha para que se haga de noche y avanza hasta entrar en la mazmorra Arboleda de Steyliff. Es fácil de recorrer, pero debes tener cuidado en los últimos pasillos porque caerás en una emboscada y se cerrará el pasillo. Si tus compañeros quedan fuera tendrás que derrotar a los enemigos tú solo.

Al avanzar te enfrentarás a un Ferreo y finalmente al **jefe Quetzal** ❶. Puede resultar bastante peligroso, ya que lanza un poderoso rayo que quita más de mil cuatrocientos de vida y que además puede provocar parálisis. También carga su cuerpo de electricidad y realiza una explosión en área: estáte atento para huir antes de que de termine. Cuando le derrotes podrás recoger el **Mitrilo** del suelo y podrás abandonar la mazmorra.

Una vez fuera avanza por la selva y habla con Aranea para completar la misión y conseguir el **Trofeo Necesitará otro yate más grande**.



CAPÍTULO 8 – MIRANDO AL HORIZONTE

Comenzará con la misión **Crisis energética**. Jugarás con Noctis y deberás acabar con los enemigos que están dentro del generador de Lestallum. Son muy fáciles de derrotar y se te unirá un cazador. Luego, charlarás con Irisi y comenzará la misión **Más allá de la frontera**. Antes, hay que hacer algunas misiones secundarias.

Primero ve hacia el parking de la ciudad y al pasar por el puesto de tallarines se iniciará la misión **Veo, veo… fideo**. Ve al puesto de tallarines para que Gladiolus coma una ración y elige carne de acompañamiento.

Se iniciará la misión **Carne de la buena, fideos en vena**. Ve al restaurante indicado para conseguir algo de información sobre el **Begimo** con el que debes acabar ❶. Es un enemigo duro, pero si consigues situarte entre sus piernas traseras no correrás peligro. Cuando le derrotes ve al campamento más cercano para preparar unos Fideos instantáneos para completar la misión.

Viaja al Área de descanso Longwythe para encontrar la zona de aparcamiento Yacimiento de Balouve, justo antes de la curva amarilla. Sigue la tubería hasta la **mazmorra Yacimiento de Balouve**. Entra en el ascensor y baja a la planta -2. Sigue las vías al norte hasta que un enemigo te ataque y te haga caer a la planta -3. Acaba con los enemigos, ve al noroeste para llegar a otro ascensor y subir a planta -2. Vuelve hasta las vías de las que caíste y en el siguiente cruce ve hacia la izquierda. »







» Sigue hasta ver al poderoso jefe Aramusha y algunos Duendes a los que deberás derrotar. Cuando ya no quede nadie sube por la escalera y entra por el hueco que verás en la pared. En la bifurcación ve a la derecha y terminarás llegando al Mausoleo del Diestro. En su interior encontrarás el **Arma ancestral Vaiu**.

Antes de iniciar las siguientes misiones ve a la Liga Meldacio. Si tienes pendiente alguna Batida de caza en la zona del Lago Vesper, actívala para completarla junto a estas misiones.

Ve a las Chocoberizas Wiz y examina el menú de Wiz para iniciar la misión **Chocobos oscuros en apuros**. Viaja hasta el punto indicado y acaba con todos los enemigos que intentan comerse el huevo. Cuando se lo vayas a entregar a Wiz tendrás que esperar a que eclosione y te llame para completarla misión.

Activa la misión **Colmillo de oro en la boca del lobo** o la misión **El insecto perfecto** que habían quedado pendientes. Ve al punto indicado para llegar a la **mazmorra Frondas de Myrl**, al entrar se activará la misión **Frondas de Myrl**. La primera misión se completa en la primera zona. Ve hacia el sureste desde el punto de admiración para encontrar una roca de la que debes extraer el mineral ❷. La segunda misión tiene lugar donde lucharás contra Trent, el jefe. Cuando le hayas derrotado podrás explorar la zona en busca de tres **Myrlciérnagas**. Su localización está iluminada ❸. Cuando hayas encontrado las tres entra en el Mausoleo del Ausente para reclamar el **Arma ancestral Fukuryu**.

Antes de ir a entregar las misiones activa la misión **A todo gas irás** que quedó pendiente. Ve al punto indicado y cerca del símbolo de admiración verás un cobertizo y junto a él un coche y una caja de piezas de con el Sobrealimentador. No completes la misión aún.

Activa la misión Placa escondida, entre montañas perdida, también pendiente. Desde la admiración, ve al norte para encontrar un Cocatriz en unas ruinas. Cuando lo elimines, podrás recoger la placa en esas ruinas.

Si completaste todas las misiones de Navyth le encontrarás en la zona sur del lago. Habla con él para iniciar la misión **Una hazaña con la caña**. Tendrás que pescar una Aguja del Vesper. En la zona este del lago hay una tienda de pesca en la que podrás comprar la caña Torbellino mortal, el carrete Nereida, el hilo Bigote de dragón y el anzuelo Plomo: Molbol, pero aún así necesitarás un alto nivel de pesca para completarla.

Navyth se habrá ido al Embarcadero de Galdin. Ve allí y habla con él para iniciar la misión **La pesadilla que maravilla**. Debes pescar al Demonio de los mares, que sale de día y proyecta una gran sombra en el agua. Necesitas el nivel máximo en pesca y ganarás la mejor caña.

Ahora que completaste todas las misiones ve a entregarlas para conseguir las recompensas y aceptar algunas misiones más.

Sania se irá a E. S. Coernix Cauthess, debes hablar con ella allí para iniciar la **Batida de caza Una remesa de bestias de presa.** Ve al punto de la bati-

da y derrotar al Grifo, pero antes guarda la partida porque la Pluma de grifo que necesitas no siempre sale como botín y así no perderás tiempo yendo a por la misión de nuevo. Cuando tengas la pluma llévasela a Sania.

Sania se irá a la Liga Meldacio, habla con ella allí para iniciar la misión **La rana iridiscente, bicho sorprendente**. Debes buscar cinco ranas que están repartidas en estas localizaciones.

- **RANA 1:** Al noroeste de las Chocoberizas Wiz. Abre el mapa y ve hacia el lago que no tiene nada tapado por letras.
- **RANA 2:** Al sur de la E. S. Coernix Cauthess. En el lago que está al oeste de la granja
- **RANA 3:** En un pequeño lago que hay cerca del lado oeste de la Base de Vaullerey.
- **RANA 4:** En la bifurcación del río que está justo al norte de la anterior rana.
- **RANA 5:** En el lago Vesper. En uno de los islotes más próximos a la orilla del aparcamiento.

Dave se irá a Mercavenias: Ravatogh. Ve allí y solicita información a restaurante para iniciar la misión **La bruja en el coto del soto**. Ve al punto indicado y un poco más al suroeste verás a Dave. Habla con él. Tendrás que ir a una cabaña que está un poco más al sur y examinar el punto de la misión para conseguir información. Ahora ve al mausoleo de la **mazmorra del Soto del Malmalam**, según miras la entrada ve a la izquierda para ver una roca en la que encontrarás la chapa. Hablar con la bruja y dale la chapa a Dave.

Viaja a Lestallum y habla con Iris. Cuando acabe la conversación serás recompensado con el **Peluche de Mogu** y podrás usarlo para distraer a los enemigos durante los combates.

Ahora que estás en Lestallum habla Holly cerca de la central para iniciar la misión **Nunca más escapes de gas**. Debes buscar 8 tuberías. En la primera calle hay dos, en el callejón que va hacia el mercado otra, junto al restaurante central otra, dos en la calle de la tienda de armas y dos en el última calle antes de llegar a la principal. Cuando las examines habla con Holly. 4

Habla de nuevo con Holly para iniciar Electricista pacifista. Tendrás que ir a tres lugares para buscar unas torres de energía y revisar sus conexiones. Al llegar a cada zona busca la torre que tiene una escalera que te permita subir. Según te posicionas en la admiración, la primera está al oeste, la segunda al norte y la tercera al norte. Cuando hayas examinado las tres vuelve a hablar con Holly.

Vuelve a hablar con Holly para iniciar la misión Las luces de Lucis. Solo debes ir a las tres estaciones de servicio que te indican y revisar unas luces. Solo en la tercera aparecerán enemigos y son fáciles. Vuelve con Holly.

Viaja al Hacho de Caem, habla con Iris y pregunta sobre el huerto para iniciar la misión **Príncipe hortelano, príncipe campechano**. Solo debes ir al huerto para plantar unas semillas. No podrás completar la misión hasta que puedas recolectar los alimentos. Cuando recojas las zanahorias aparecerá un hombre al que se las podrás intercambiar por las Moras ulwaaties que necesitas para la misión **El pastel, el rey del mantel** que tenías pendiente.

En el Hacho de Caem debes hablar con Talcott para iniciar la misión **Ponga un Cactilio en su domicilio**. Solo debes ir a comprar unos muñecos de Cactilio en dos tiendas y llevárselos.

En el Hacho de Caem habla con el gato detrás del faro para iniciar **El gato hambriento quiere alimento**. Habla con Mónica en la casa y ve a pescar una Lubina donde te indican. Asegúrate de comprar cebo y demás en la tienda del Hacho de Caem. Dáselo a Mónica para que lo cocine y llévaselo al gato. »







» **Es un buen momento para completar** la misión del Catoblepas que quedó pendiente. Vuelve a la E. S. Coernix Alstor y activa la **Batida de caza En las ciénagas de la locura** para que el enemigo esté disponible. Céntrate en atacar las piernas con los ataques de Prompto y tus Lux para hacerle caer y ataca sus piernas cuando esté en el suelo. Cuando le derrotes conseguirás la carne que debes llevarle a Takka.

En una de las misiones anteriores, en la zona donde estaba el Begimo, habrás visto llegar un avión enemigo a una base y se habrá iniciado la misión **Baluarte de Formouth**. Esta misión de infiltración puede ser complicada si no tienes al menos el nivel cincuenta. Tendrás que derrotar a un gran número de enemigos y los dos últimos son unos robots de los más grandes de nivel 51. 5

Tras entregar la misión de Cindy, vuelve a hablar con ella para aceptar la misión **El Regalia brilla y maravilla**. Si quieres completar esta misión y la siguiente con facilidad es recomendable que tu grupo tenga al menos nivel 50 y resistencia al fuego. Ve al punto indicado, atraviesa el control del ejército y baja por las escaleras de la derecha para llegar a la **mazmorra Canales de Crestholm**. En el primer pasillo sube por las escaleras y examina la terminal de la izquierda. Deslízate por la rampa más cercana hasta una zona en la que verás a un Yojimbo. Tras derrotarle avanza por el túnel que hay tras la cascada y encontrarás un **Kupoamuleto** sobre una tubería. Vuelve atrás, sube por la escalera de la derecha y en el siguiente pasillo entra en la sala de la izquierda para ver la segunda terminal. Avanza por cualquiera de las dos rutas hasta que al caer por una rampa llegues a la zona del enemigo Nagaraja 6, es obligatorio que acabes con él. Sigue avanzando hasta subir por una larga escalera y activa la tercera terminal que verás a la izquierda. Pasa por la puerta metálica de la derecha, en el siguiente cruce ve recto hasta el fondo y podrás bajar una escalera que creará un atajo hasta el comienzo de la mazmorra. Vuelve atrás y sigue por la puerta metálica de tu derecha para llegar hasta la terminal del comienzo. Ahora vuelve al cruce anterior y ve a la derecha Al final del camino encontrarás varios objetos y otra escalera que puedes bajar. Vuelve al cruce y salta por la barandilla del pasillo central. Ve por el túnel del fondo y baja otra escalera. Vuelve atrás y ve por cualquiera de los túneles para llegar a una zona en la que verás un objeto y la puerta que lleva de vuelta al cruce. Vuelve a saltar por la barandilla y ve por el túnel anterior bajando las escaleras. Desde aquí verás el faro de la misión, la última terminal y unas escaleras que puedes bajar para crear otro atajo.

Antes de abandonar la mazmorra activa la misión **Canales de Crestholm**. Recorre la mazmorra hasta la sala que está tras cruzar por la tubería. Si activaste las cuatro terminales verás un nuevo camino que te lleva al jefe Jormungandr 7. Debes tener mucho cuidado, sus poderosos ataques de fuego son grandes y es prácticamente imposible escapar de ellos. Usa el Lux y tu espada más poderosa para infringir el máximo de daño posible. **Tras entregar la misión de Dino**

debes volver a hablar con él para aceptar la misión **Empeño en cumplir un sueño**. Es recomendable que tu grupo esté al menos en el nivel 55 y cuente protección contra rayo. Ve al punto indicado para llegar a la **mazmorra Torre Costlemark**. La entrada solo se abre por la noche. Avanza acabando siempre con todos los enemigos. Cruzarás un estrecho túnel y nada más salir mira los escombros de la izquierda para encontrar la **Gema esmeralda** de Dino.

Antes de salir activa la misión Torre Costlemark. Avanza hasta una gran sala cuadrada en plena oscuridad. No pises el círculo rojo o volverás al principio. Verás cuatro plataformas, solo una estará disponible y debes activarla para llegar a un pasillo en el que tendrás que acabar con muchos enemigos. Al volver a subir habrá otra plataforma disponible que tendrás que activar para volver al mismo pasillo. Al subir por tercera vez podrás usar las dobles plataformas del otro extremo y según miras hacia el pasillo del fondo debes usar la de la izquierda. Mueve los bloques hasta llegar a un cruce en el que lucharás contra un Bom. Asegúrate de que mueves el bloque que está justo al lado de un círculo del suelo. Abrirás el camino que te llevará hasta una en la que usarás un ascensor que te lleva al enfrentamiento contra el **jefe Galimatazo** 8. Puede petrificar al grupo y embestirte o golpear con la cola aunque estés oculto tras las barreras para recuperar PM. Golpéale con tu mandoble más poderoso. Al vencer obtendrás el **Arma ancestral Goliat**. Pisa el círculo rojo para salir.





Si completaste las batidas y misiones pendientes, ve a dormir al Embarcadero de Galdin y luego ve hacia el Hacho de Caem. Entra en el faro y habla con Cid para llegar al muelle. Habla con los personajes que veas y una vez más con Cid para poner rumbo a Altissia. Conseguirás el **Trofeo ¡Soy el rey de Eos!**

CAPÍTULO 9 – DESTINOS ENTRELAZADOS

Comenzará con la misión **Altissia, Ciudad de las Aguas**. Cuando llegues a Altissia sal del muelle y ve a la derecha. Al hablar con el guardia elige la opción de Ignis. Tras pasar el control ve a la izquierda para iniciar **Un símbolo de paz**. Sube las escaleras hasta una fuente, cruza el puente y sigue hasta un restaurante con unos músicos en la calle. Desde aquí baja por la calle de la derecha y llegarás a la tienda. Tras la escena habrás completado la misión. Ahora ve a cualquier punto de los señalados en el mapa para viajar en góndola hasta Maagho.

Habla con el camarero y pregunta lo que quieras. Aparecerá una mujer llamada Camelia y se iniciará **La cumbre**. Antes de seguir, debes realizar un par de misiones. Activa **Una obra de arte muy inquietante** y habla con el camarero del bar. Cuando le pidas información sobre el cuadro la misión se actualizará. Vuelve a hablar con él y activa la **Batida de caza El coleccionista**. Ve al punto que te indican y, al acercarte al cuadro del fondo, aparecerá un enemigo al que debes derrotar 2. Más adelante tendrás que hablar con Vyv. »

» **Vuelve a hablar con el camarero** para completar todas las Batidas de caza. Revisa la tienda de armas y prueba suerte en la Arena Galviano. Cuando no quede nada por hacer, vuelve a la misión principal.

Usa la góndola para ir al punto más cercano de la misión y entra en el hotel para tener una conversación. Sal y ve a la residencia de Camelia, cerca de la tienda donde viste el traje de novia. Al entrar hablarás con Camelia y debes elegir siempre las respuestas de arriba. Al finalizar recibirás objeto dependido de lo bien que haya ido.



Tras un par de escenas comenzará el ritual y **Acero y agua** ❶. Avanza por el pasillo acabando con los enemigos o corre hasta el final. Tras unos QTE, ruega a Leviatán que te dé su poder.



Tras la escena comenzará El fulgor de Leviatán y deberás luchar con él. Primero céntrate en atacar con cualquier arma (ninguna le hará mucho daño). Tras unos cuantos ataques el combate irá cambiando e incluso habrá QTE. Tras algunas escenas acabará la misión y ganarás el **Trofeo Ecos en la eternidad**.

CAPÍTULO 10 – EL PESO DE LA CORONA

Comenzará con la misión **Un alto en el camino**. Eres libre de explorar el tren, puedes escuchar un par de conversaciones, leer unos periódicos, oír la radio en el vagón restaurante y recoger tres objetos. Cuando llegues a la Estación de Cartanica la misión habrá finalizado.

En el andén se iniciará la misión **Lealtad ciega**. Revisa las tiendas, habla con tu grupo y al usar el ascensor para ir a la mina asegúrate de que dejas que Ignis te acompañe. Al entrar en la mina descubrirás la **mazmorra Fodina Caestino**. Avanza por el camino indicado, acaba con los enemigos del lago y según bajes por la cueva verás una máquina que debes examinar. Vuelve al lago y activa la terminal central. Descubrirás que no funciona bien. Sigue el camino acabando con un par de grupos de enemigos y llegarás al cobertizo con la **Llave de generador**. Ve a la zona que te indican para activar dos generadores antes de poder activar el que hará que se mueva la máquina.

Tras despejar el camino avanza por la cueva hasta un lago en el que verás el **Mausoleo del Guerrero**, al intentar entrar aparecerá un Molbol ❶. El aliento de este enemigo te puede poner varios estados alterados a la vez, por lo que si ves que lo va a usar corre todo lo que puedas. No te preocupes de los brotes que le acompañan. Tendrás que quitarle toda la vida y dejar que se recupere un par de veces antes de que a Ignis se le ocurra un plan para derrotarle. Luego, entra en el mausoleo y reclama el **Arma ancestral Beatrix**. Al salir podrás decidir si quieres volver a la estación o explorar la zona un poco más. Cuando decidas viajar en tren no podrás volver. Al iniciar el viaje conseguirás el **Trofeo Ten cerca a tus amigos**.



CAPÍTULO 11 – JUEGO SUCIO

Este capítulo comenzará de nuevo en el tren, tras una larga escena comenzará la misión **Pesadilla en el exprés**.

Acércate al objetivo e intenta atacarle un par de veces para que comience a huir y persíguele por el tren hasta llegar a una estación. Desde este punto tu objetivo será el de defender el vagón, primero del ataque de unos detonadores y un tanque en la estación y después de unas naves de transporte. Ten en cuenta que el tren tiene una barra de vida y si llega a cero la partida finalizará. ❶



Cuando completes la misión conseguirás el **Trofeo ¡Es una trampa!** y habrá finalizado este capítulo. Uno de los más cortitos de la aventura.

CAPÍTULO 12 – ÁBRESE EL BÁRATRO

Este capítulo vuelve a comenzar en el tren. Tras la escena inicial comenzará la misión **Sin mirar atrás**. Tu objetivo en esta misión será el de ir hacia la locomotora del tren acabando con todos los enemigos que vayan apareciendo. Cuando consigas llegar comenzará una escena con la que finalizará la misión. ❶

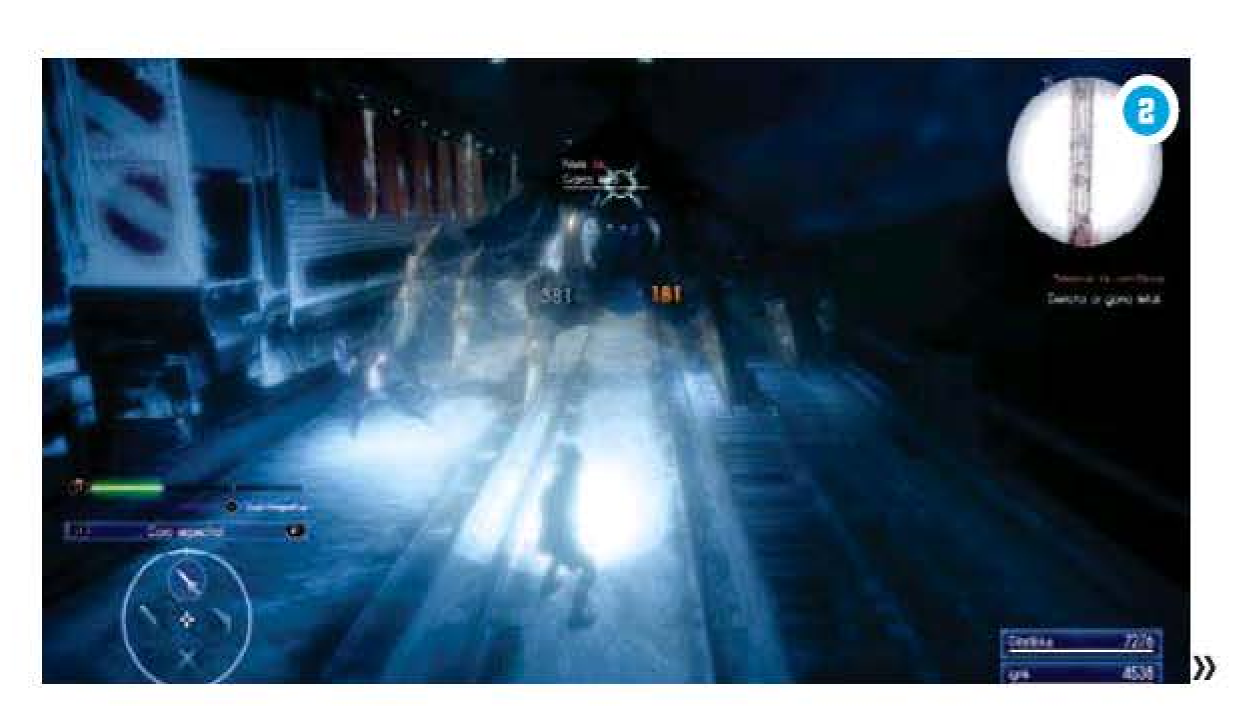
Al llegar a la Estación de Tenebrae comenzará la misión **El hogar de Luna**. Sigue a Aranea por la zona para conocer a la pareja de maquinistas y luego habla con la sirvienta que verás más al fondo. Tras la conversación con la mujer vuelve a la estación para hablar con los maquinistas y pon rumbo a Gralea.

Dentro del tren comenzará la misión **El sepulcro de hielo**. De nuevo tendrás libertad para explorar el tren, pero debes ser rápido porque apenas tendrás tiempo. Avanza en el sentido contrario al que avanza el tren para recoger un total de ocho objetos. Cuando el tren se detenga comenzará la misión **Arrecia la ventisca** y tendrás que acabar con todos los enemigos de la zona, incluyendo a Garra letal ❷.

Cuando vuelvas al interior del tren verás un par de escenas en las que terminarás consiguiendo el **Arma ancestral Vajra**.

Al avanzar un poco más en el tren tendrás una escena. Cuando acabe conseguirás el **Trofeo Cuando se pierde todo** y finalizará el capítulo.





»

CAPÍTULO 13 – POR LUCIS

Tras la escena inicial comenzará la misión **Gralea, capital de Nifheim**. Avanza por el tren lo más rápido que puedas hasta el vagón de carga y monta en el Regalia. Ahora conduce todo lo rápido que puedas antes de que se agote el tiempo y teniendo en cuenta que debes esquivar los escombros y los proyectiles enemigos. En cualquier caso tendrás una escena y tras ella deberás seguir caminando hacia Zegnautus. Ten en cuenta que tendrás que ir solo y además seguirás sin poder usar tus armas, por lo que no te queda otra que correr todo lo que puedas para que los enemigos no acaben contigo. Cuando entres en el edificio habrás completado la misión.

Al entrar en el edificio comenzará la misión **La pugna del rey**. En una escena verás como Noctis se pone el Sello de la luz, el cual le permite usar poderosos hechizos ❶. En esta primera zona tu objetivo será activar varios generadores para que se abran las puertas por las que debes avanzar. Cuando consigas entrar por la puerta que está junto a los dormitorios tendrás que ir acabando con todos los enemigos que verás hasta bajar al sótano. Aquí se iniciará una especie de infiltración en la que te podrás ir cubriendo tras las cajas y en algunos huecos para que no te vean los enemigos. Si te detectan puedes usar el sello para acabar con ellos, por lo que no debes preocuparte.

La zona es muy pasillera y tras encontrar una tarjeta tendrás que actualizarla en dos terminales para que alcance el nivel tres y puedas volver arriba. Más adelante tendrás que buscar una terminal para administrar energía al ascensor central, pero antes de poder usarlo serás emboscado y finalizará la misión.

En la siguiente escena conseguirás el Arma ancestral Caelum, conseguirás el **Trofeo Recuerda quién eres** por haber conseguido todas las armas ancestrales y comenzará la misión **Asalto a Zegnautus**.

De nuevo tendrás que ir avanzando poco a poco por otra sección del Zegnautus. Terminarás llegando a una sala con tres terminales que debes manipular. Para completar esta especie de puzle primero debes ir a las salas que te indican para recoger unas tarjetas de seguridad que usarás para activar la terminal correspondiente.

Cuando tengas las tres tarjetas tendrás que dejar activada la B y la C para poder avanzar. Sigue por el único camino posible hasta subir por un ascensor y tras sobrevivir a una trampa te volverás a reunir con Gladiolus e Ignis. En este punto se terminará la misión.


1


2

Comenzará la misión Todos a uno. Avanza hasta la sala de control, activa la terminal de la derecha y avanza por el pasillo más próximo hasta encontrarte con Prompto. Vuelve hasta el ascensor central para ver una escena e inicia el camino de salida. Al llegar a un hangar tendrás que luchar contra **Ravus** ❷. Para derrotarle clave es usar la espada y atacar por la espalda junto a tus compañeros. Es un jefe lento por lo que no te costará demasiado. Tras un par de escenas deberás huir de la zona tú solo.

Tras una larga escena el capítulo acabará y conseguirás el **Trofeo No queda sino batirnos**.

CAPÍTULO 14 – EL ENTRONADO

Este capítulo comenzará con la misión **El mundo de la noche eterna**. Avanza por el Embarcadero de Galdin hacia la gasolinera de Hammerhead y terminará apareciendo un camión con un conocido al volante que te llevará. Al llegar a la gasolinera te reunirás con tu grupo. Revisa las tiendas para comprar todo lo que necesites de cara a la batalla final y sal de la zona.

Tras la acampada te encontrarás en las calles de la ciudad y comenzará la misión **Retorna el Entronado**. Avanza recto y al doblar la esquina verás la entrada a un metro por la que debes acceder. Sigue por este camino aniquilando a todos los enemigos y finalmente te encontrarás ante el **Sidério Ifrit** ❶. La primera parte del combate es fácil. El poderoso ser de fuego apenas opondrá resistencia. La segunda parte se complica. Ten mucho cuidado con sus ataques en área e intenta realizar ataques por la espalda para causarle el mayor daño posible. Cuando le derrotes y empieces a subir las escaleras hacia el palacio conseguirás el **Trofeo ¡No puedes pasar!**

Avanza por el interior del palacio y usa el ascensor para llegar a los pisos más altos. Tras recorrer los siguientes pasillos llegarás a la sala del trono y te encontrarás con Ardyn. Cuando acabe la escena sube hacia el trono y síguele hasta la calle para iniciar el combate final ❷.

Este combate es un uno contra uno. En el primer enfrentamiento no dejes de atacar y prepárate para cubrirte cuando realice su ataque de carga para contraatacar. Le quitarás mucha vida. En el segundo combate usarás todo tu poder gracias a las Armas ancestrales. Finalmente en la tercera parte del combate tendrás que seguir atacándole sin parar mientras se suceden las escenas y conversaciones y con un QTE acabarás con Ardyn, conseguirás el **Trofeo El rey ha regresado** y comenzarán las escenas finales.





CAPÍTULO 15 – EL CAMINO A SEGUIR

Tras completar el último capítulo, carga la última partida guardada y completar las últimas misiones y Batidas de caza.

Según cargas la partida te encontrarás en el metro de la ciudad. Entra en el dormitorio y habla con Umbra para viajar a la Lucis del pasado. Recibirás una llamada de Cindy y aceptarás la misión **Hazaña en la gran montaña**. No comiences esta misión, porque otras deben ser completadas primero.

Viaja hasta Liga Meldacio. Habla con una señora llamada Ezma para iniciar la misión **Amenazas durmientes en el reino luciense** ❶. Solo estará disponible si completaste todas las mazmorras. En tal caso obtendrás una llave con la que podrás abrir ocho mazmorras nuevas en las que encontrarás desafíos de alto nivel y grandes recompensas.

Ahora debes activar la misión Una obra de arte muy inquietante. Ve a hablar con Vyv e infórmale sobre el cuadro de Altissia para completar la misión.

Ya que estás en Lestallum ve al símbolo de interrogación para hablar con Randolph y acepta la misión **La leyenda más tremenda**. Ve al punto indicado y acaba con el enemigo Bennu ❷. Informa a Randolph para y ser recompensado con el **mandoble Duque de hierro**.

Vuelve a hablar con Randolph para iniciar la misión **Un objetivo repulsivo**. Tendrás que derrotar a un Miasmolbol y a sus acompañantes. Al hablar con Randolph te recompensará con la **lanza Draconarius.**

Habla otra vez con Randolph para iniciar la misión **El rencor de la raza amenaza**. Tendrás que derrotar a una pareja de Caballeros tomberi, teniendo en cuenta que solo sale de noche ❸. Al entregarle la cuchilla a Randolph conseguirás el **escudo Indomable**.



Habla con Randolph para iniciar la misión **El toro vale su peso en oro**. Tendrás que acabar con un Faralis. Al entregarle el cuerno a Randolph conseguirás la **espada Quitapenas**.

Habla por última vez con Randolph para iniciar **De guerreros y herreros**. Debes derrotar al cadente Naglfar, por lo que solo podrás luchar contra él de noche. Al entregarle el hueso temblequeante a Randolph conseguirás las **dagas Zorlin**.

Ve a Hammerhead y habla con Cindy. Cuando acabe la conversación entrega las piezas que conseguiste al conquistar las bases enemigas para completar la misión **Una pieza con posible sorpresa** que se habrá iniciado al llegar a la estación de servicio. Cuando uses la mejora







del Regalia conseguirás el **Trofeo Adonde vamos no necesitamos carreteras**.

Ve a hablar don Dave en el Área de descanso de Longwythe. Tras la conversación entrarás en el restaurante y te encontrarás con todos los personajes para los que realizaste misiones, catorce si seguiste nuestra guía. Habla con todos para conseguir un botín especial y cuando estés listo habla con Dave para salir. El último paso será ir al punto que te indican para hablar con Mónica y que aparezca el **jefe secreto Adamantaimai**. No intentes luchar y huye. 4

Ahora solo queda hablar con Takka en Hammerhead para iniciar la **Batida de caza La leyenda de Longwythe**. Antes de ir a luchar contra el Adamantaimai equípate el mandoble más fuerte y come el mejor plato para aumentar tu probabilidad de críticos o la capacidad ofensiva. Ya en batalla, ve hacia él y atácale en la pierna derecha sin parar. Cuando caiga atácale al ojo para hacerle más daño y luego céntrate en el brazo. El jefe tiene cinco millones de puntos de vida, es solo cuestión de tiempo llegar a derrotarle. Si desbloqueas las habilidades que aumentan el daño del ataque Lux acabarás con él más rápidamente.

MAZMORRAS

Repartidas por Lucis hay doce mazmorras. Visitarás algunas durante la historia, pero otras son opcionales. En las mazmorras siempre hay enemigos más poderosos de lo normal, un jefe final y a veces un mausoleo en el que encontrarás una de las trece Armas ancestrales. Al entrar en cada mazmorra conseguirás una misión que tendrá como objetivo acabar con el jefe. Así puedes saber cuáles has completado y cuáles no.

Las once primeras mazmorras se pueden completar antes de acabar el juego pero la última es **secreta** y solo podremos llegar a ella con el **Regalia volador**. Con él, viaja hasta Mercaverinas: Ravatogh. Si abres el mapa y miras un poco más al norte verás una pequeña línea amarilla en la que aterrizar. Después, debes andar y subir por la montaña para llegar a la mazmorra Ruinas de Pitioss.

Esta mazmorra se basa en ir superando puzles. Está llena de objetos y la mayor recompensa es el accesorio **Capucha negra**, que permite a Noctis esquivar ataques de forma automática aunque no esté en guardia. 1

Una vez completadas todas las mazmorras se desbloqueará una interrogación de misión **en Liga Meldacio**. Aquí podrás hablar con una anciana llamada Ezma que te otorgará una llave con la que explorar ocho mazmorras más, una misión extra para cada mazmorra.



Estas mazmorras se dividen en pisos, en cada uno hay uno o varios enemigos a abatir y un objeto en el suelo. AL derrotar a los enemigos se abrirá el camino hasta el siguiente piso y así hasta llegar al jefe. En algunos pisos puedes llegar a encontrar enemigos que solo podrás derrotar si usas magias por lo que debes ir preparado.

En estas mazmorras encontraremos el mejor equipamiento. También gran cantidad de experiencia y también de PH por lo que podremos a llegar a tener unos personajes perfectos para derrotar al Adamantaimai con facilidad.

MEJOR MÉTODO DE SUBIR NIVEL

Para subir el nivel primero hay que acumular experiencia realizando misiones o luchando. Cuando tengas algo de experiencia debes ir a dormir a cualquier alojamiento o campamento para conseguirla. Cada uno de ellos otorga un multiplicador de experiencia. Hasta el final del capítulo 8 podremos aprovechar el multiplicador x2 del Embarcadero Galdin (10.000 guiles), pero desde el capítulo 9 estará disponible el hotel de Altissia y a cambio de 30.000 guiles conseguiremos un multiplicador de x3. 1

Algunas magias también nos otorgan experiencia extra al usarlas en combate. Con solo poner uno de magia de cualquier tipo y algún tesoro, como las Monedas antiguas, conseguiremos magias de este tipo. Cuantos más objetos le pongamos, más efecto tendrá.

También existen alimentos que nos permiten conseguir una má experiencia. En las Chocoberizas Wiz encontrarás un plato llamado Chocoburguesa especial que cuesta 1.100 guiles y que te otorga un aumento de EXP +50%. Cuando Ignis lo pruebe aprenderá la receta la receta Longwythe especial, con las mismas características y podrá cocinarla cuando quiera. La Carne de garula y el Jamón de gighee 5G se pueden comprar en la tienda de las Chocoberizas Wiz y los Brotes de aegir se pueden recolectar cerca del Embarcadero de Galdin. En la rama de Exploración del árbol de habilidades hay algunas que alargan los efectos del alimento.

Finalmente el accesorio Kupoamuleto permite conseguir más experiencia de los enemigos. Hay uno en la mazmorra Crestholm y alguno más en las mazmorras secretas.


1

SISTEMA DE HABILIDADES

Es uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta desde el principio. Al avanzar iremos consiguiendo HP que podremos gastar en las habilidades que más nos gusten según. Eso sí, una vez repartidos los puntos no habrá forma de recuperarlos por lo que habrá que pensarlo bien.

Las habilidades que dan experiencia por hacer algo determinado quedan descartadas por completo. Sólo son interesantes si son aprendidas desde el principio del juego para sacarles provecho, porque solo ganaremos un HP cada vez que realicemos la acción en cuestión.

Si quieres conseguir algún HP extra de forma rápida ve a algún campamento y lucha contra Gladiolus. En apenas unos segundos conseguirás un HP y podrás repetirlo todas las veces que quieras. No existe ningún método con el que conseguir una gran cantidad de HP en poco tiempo.

Nuestra recomendación es que primero subas las que aumentan los parámetros del grupo y la potencia de los ataques en general. Da siempre prioridad a las habilidades de Noctis.

TROFEOS

PLATINO

• No estamos en el fin de Eos, pero desde aquí se ve.

Por haber conseguido todos los trofeos.

Se desbloquea al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• ¡No puedes pasar!

Por haber derrotado a Ifrit en el nivel de dificultad normal.

Lucharemos contra este jefe durante el capítulo catorce. Asegúrate de que está activada la dificultad estándar.

• ¡Poder ilimitado!

Por haber aprendido 50 habilidades.

Las habilidades que están repartidas entre los distintos árboles de habilidades. Conseguir HP para desbloquearlas lleva mucho tiempo, por lo que debes primero centrarte en las que encajen con tu estilo de juego. También puedes acumular HP, guardar la partida, comprar las más baratas para conseguirlo y volver a cargar la partida.

• Solo los soñadores mueven montañas

Por haber derrotado al adamantaimai.

Para luchar contra el Adamantaimai primero hay que completar el juego. Al cargar de nuevo la partida y viajar a Lucis recibiremos una llamada de Cindy que iniciará la misión Hazaña en la gran montaña. Sigue esta cadena de misiones y acabarás luchando contra este jefe.

PLATA

• El rey ha regresado

Por haber completado el capítulo 14: El Entronado.

Se consigue en la historia.

• Adónde vamos no necesitamos carreteras

Por haber volado con el Regalia Type-F.

Hay que completar el juego. Al cargar de nuevo la partida y viajar a Lucis podremos entregarle a Cindy las piezas que hemos conseguido en cada base enemiga que hemos conquistado para poder volar con el Regalia.

• Recuerda quién eres

Por haber reunido las 13 armas ancestrales del Coro espectral.

Debes conseguir las trece Armas ancestrales. En la guía paso a paso indicamos la localización de cada una de ellas.

• Profesional, muy profesional

Por haber aprendido 20 habilidades.

Ver trofeo ¡Poder ilimitado!

• Soy el señor Noctis, soluciono problemas

Por haber completado 80 misiones secundarias.

Solo cuentan las misiones que aparecen de color azul en la lista de misiones completadas. Hay misiones de sobra para conseguir el trofeo.

BRONCE

•¡Esto es Lucis!

Por haber completado el prólogo: Incendio en la capital.

Se consigue en la historia.

• Siempre se llega a alguna parte

Por haber completado el capítulo 1: La partida.

Se consigue en la historia.

•¿Por qué nos caemos?

Por haber completado el capítulo 2: Jamás claudiques.

Se consigue en la historia.

• ¿Adónde vas hoy?

Por haber completado el capítulo 3: Ancho es el mundo.

Se consigue en la historia.

• ¡No te burles de los dioses!

Por haber completado el capítulo 4: De Hacedores y Regentes.

Se consigue durante el transcurso de la historia.

• Viento del este y niebla gris
Por haber completado el capítulo 5: Nubes negras.
Se consigue en la historia.

• Nunca sabes qué trae la marea
Por haber completado el capítulo 6: Brilla una luz.
Se consigue en la historia.

• Necesitará otro yate más grande
Por haber completado el capítulo 7: Cuatro menos uno.
Se consigue en la historia.

• ¡Soy el rey de Eos!
Por haber completado el capítulo 8: Mirando al horizonte.
Se consigue en la historia.

• Ecos en la eternidad
Por haber completado el capítulo 9: Destinos entrelazados.
Se consigue en la historia.

• Ten cerca a tus amigos
Por haber completado el capítulo 10: El peso de la corona.
Se consigue en la historia.

• ¡Es una trampa!
Por haber completado el capítulo 11: Juego sucio.
Se consigue en la historia.

• Cuando se pierde todo
Por haber completado el capítulo 12: Ábrese el báratro.
Se consigue en la historia.

• No queda sino batirnos
Por haber completado el capítulo 13: Por Lucis.
Se consigue en la historia.

• Abróchense los cinturones
Por haberte puesto al volante del Regalia.
Se consigue en la historia.

• Cuida de tu chocobo y él cuidará de ti
Por haber montado en chocobo.
Avanza en la historia hasta el Capítulo 3 y podrás ir a las Chocoberizas Wiz e iniciar la misión Aquí huele a chocobo. Esta cadena de misiones desbloqueará los chocobos. Luego debes alquilarlos en cualquier de los puestos repartidos por todo Lucis y subirte a él. Cuando los hayas alquilado para los días que quieras simplemente pulsa L2 para abrir el menú de objetos, ve al apartado Silbatos y usa la opción Llamar a los chocobos.

• Aquí mi espada, aquí mi pistola
Por haberte equipado con cuatro armas a la vez.
Equipa a Noctis con un arma en cada de sus ranuras del equipo.

• ¿Y es posible aprender ese poder?
Por haber aprendido una habilidad.
Ver trofeo ¡Poder ilimitado!

• Guiles y peces nunca duermen
Por haber mejorado el nivel de pesca de Noctis.
Ver trofeo Pensar como un pez.

• No quiero sobrevivir, ¡quiero vivir!
Por haber mejorado el nivel de supervivencia de Gladiolus.
Ver Si quieres algo, ve a por ello.

• 200 guiles por todas
Por haber mejorado el nivel de fotografía de Prompto.
Ver trofeo Perfectas, son todas...

• Y dos huevos duros
Por haber mejorado el nivel de cocina de Ignis.
Ver Jamás volveré a pasar hambre.

• Pensar como un pez
Por haber alcanzado el nivel máximo de pesca.
Solo debes pescar. En el lago Vesper encontrarás los mejores utensilios y también varias zonas de pesca, hasta una secreta.

• Si quieres algo, ve a por ello
Por haber alcanzado el nivel máximo de supervivencia.
El nivel de la afición supervivencia sube de forma automática.

• Perfectas, son todas... perfectas
Por haber alcanzado el nivel máximo de fotografía.
El nivel de la afición fotografía sube de forma automática.

• Jamás volveré a pasar hambre
Por haber alcanzado el nivel máximo de cocina.
Hay que ir a los campamentos y pedir a Ignis que cocine.

• Estaba tomándome un descanso
Por haber dejado colgado a Noctis tras ejecutar Lux Itineris.
Inicia una batalla que esté cerca de alguna montaña alta o alguna torre de alta tensión para poder realizar un Lux Itineris en ellas y dejar a Notcis colgado.

• Cuenta con mi espada
Por haber hecho que un aliado ejecute una destreza.
Inicia una batalla y ataca a los enemigos hasta que se llene al menos un segmento de la barra de destrezas. Cuando esté lleno pulsa L1 y pide uno de tus compañeros que realice su destreza.

• Si el mundo te da la espalda...
Por haber ejecutado un ardid conjunto.
Ataca a cualquier enemigo por la espalda para realizar un ataque crítico. Si algún compañero está lo bastante saltará.

• ¡Quítame tus sucias manos de encima!
Por haber ejecutado un bloqueo seguido de un ataque conjunto.
Inicia un combate con cualquier tipo de enemigo.

• ¿A quién vas a llamar?
Por haber invocado el Coro espectral.
Lucha con un Arma ancestral hasta rellenar el indicador del Coro espectral que hay alrededor del indicador de armas. Una vez lleno, pulsa L1+R1.

• El material del que están hechos los sueños
Por haber sintetizado un conjuro.
Extrae el elemento de fuego, rayo o hielo de los depósitos. Luego entra en el apartado de Magia del menú principal y crea una.

• Las ilusiones pueden ser muy poderosas
Por haber lanzado un hechizo.
Ver trofeo El material del que están hechos los sueños.

• ¡Oh Sidéreo, mi Sidéreo!
Por invocar a un Sidéreo.
Tras conseguir un Sidéreo, de forma aleatoria, el juego nos dará la oportunidad de invocarlo.

• ¡Pido justicia!
Por haber jugado una partida a JUSTICE MONSTERS FIVE.
En todos los restaurantes de las estaciones de servicio hay una máquina de pinball. Solo hay que jugar una partida.

• En ocasiones veo legatarias
Por haber hecho una foto en la que aparece Gentiana.
Se consigue en la historia.

• Yo quería una misión
Por haber completado una misión secundaria.
Ver trofeo Soy el señor Noctis, soluciono problemas.

• Nuestros expertos están trabajando en ello
Por haber completado 5 misiones secundarias.
Ver trofeo Soy el señor Noctis, soluciono problemas.

• Elige la vida, elige una misión
Por haber completado 10 misiones secundarias.
Ver trofeo Soy el señor Noctis, soluciono problemas.

• Eh, jefe, ¿cuál es la misión?
Por haber completado 20 misiones secundarias.
Ver trofeo Soy el señor Noctis, soluciono problemas.

• Me encanta que las misiones salgan bien
Por haber completado 40 misiones secundarias.
Ver trofeo Soy el señor Noctis, soluciono problemas.

• Cazador es el que va de cacería
Por haber superado una batida de caza.
La mayoría de estaciones de servicio tienen restaurantes cuyos encargados nos ofrecen Batidas de caza. Completa cualquiera de estas misiones para obtener el trofeo.



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 218

2017



ENERO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

FEBRERO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MARZO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ABRIL

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAYO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

LEGO® DIMENSIONS™

T games



2017

JULIO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

AGOSTO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SEPTIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OCTUBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

NOVIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



DIMENSIONS™

SUSCRÍBETE A

Play manía

12 números de Playmanía (Edición en papel + edición digital)
+ Guía Oficial Completa de Final Fantasy XV



Guía disponible el 29 de noviembre.
Hasta ese día no podremos enviarte tu regalo

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/playmania**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.